

ВСЕУКРАИНСКИЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

Re:PLAY

№ 1
[01]
НОЯБРЬ
2003

В номере:

MAX PAYNE 2

HOMEWORLD 2

DEUS EX 2

COMMANDOS 3

FREEDOM FIGHTERS

FIRESTARTER

UFO: AFTERMATH

**THE TEMPLE
of ELEMENTAL EVIL**

HALO

XIII

Oblivion Lost

ЭКСКЛЮЗИВ ОТ GSC

S.T.A.L.K.E.R.

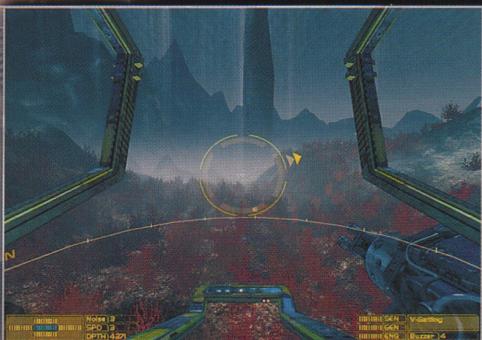


8 1 0 6 0 0 6 2 0
4 8 2 0 0 6 2 0

Акушер 2

ОТКРЫТИЕ

Безграничные просторы океана
ждут тебя!



В безграничном океане ты один на один
с умным и коварным врагом...
Он прячется от тебя, используя ландшафт,
он обходит тебя, пытаясь нанести удар сзади...

Будь умнее и быстрее его!

- карты размером 16 квадратных километров;
- захватывающий и необычный игровой процесс;

- эмоциональный и интригующий сюжет;
- большой простор для тактических действий;
- мощный искусственный интеллект.



© 2003 "МультиТрейд". © 2003 "РуссоБИТ Паблишинг".
© 2003 "Massive Development". © 2003 "JoWooD Productions" Software AG.
Издатель на территории Украины - компания "МультиТрейд".

Re:PLAY

ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

Журнал зарегистрирован Министерством

Печати Украины

Свидетельство о регистрации:

КВ № 7896 от 17.09.2003

01(01) ноябрь 2003

Выходит один раз в месяц

Подписной индекс:

журнала с диском - 09412

журнала без диска - 09411

в Каталоге изданий Украины

Учредитель

Александр Корженко

Издатель:

ООО "РА Апельсин", тел. (044) 233-2820

Директор Александр Маменко

Редакция:

Главный редактор Дмитрий Васильев

Редакторы Владимир Симонов

Дмитрий Шишов

Дмитрий Лебедев

Антон Бойко

Алексей Пасак

Михаил Зинченко

Литературный редактор Анна Зинченко

Дизайн Евгений Дуранин

Игорь Беляковский

Макет & верстка MONSTER

Адрес редакции:

01680, г.Киев, бульвар Лепсе, 4, офис 512

Тел.: (044) 496-1922

(044) 233-2820

Web-сервер: www.replay.com.ua

E-mail: am@replay.com.ua

Отпечатано ООО "Новый Друк"
02094, г.Киев, ул.Магнитогорская, 1

Тираж 17 000 экз.

Цена свободная



© ООО "РА Апельсин".

Все права защищены.

Любое воспроизведение материалов или фрагментов из них на любом языке возможно только с письменного разрешения редакции. Редакция оставляет за собой право публиковать статьи, не разделяя точки зрения авторов.

Ответственность за содержание рекламных материалов и соответствие их требованиям действующего законодательства Украины несет рекламодатель.

ОТ РЕДАКТОРА

Сейчас вы раскрыли первый номер журнала Re:Play. И, честно говоря, в эти минуты во мне просыпается зависть. Я по хорошему завидую вам потому, что в силу понятных причин не смогу пережить тех чувств, которые, уверен, испытаете вы, покупая первый выпуск пока единственного в Украине полноформатного игрового издания. Вряд ли среди вас найдется хотя бы один человек, который ни разу не задумывался бы о необходимости создания нового отечественного журнала, посвященного компьютерным играм. Что ж, сейчас я искренне рад сообщить о том, что наше общее желание наконец исполнилось.

Уже в первом выпуске журнала мы предлагаем вам множество информации о самых интересных и ожидаемых играх. Не без гордости представляем эксклюзивную статью об отечественном мега-проекте S.T.A.L.K.E.R. Наши редакторы побывали в гостях у разработчиков из всемирно любимой студии GSC-Gameworld и собрали для вас обширный материал на основе самых свежих данных о готовящейся игре. Кроме того, мы, конечно, не могли упустить такой удобный случай и ознакомились вплотную с еще одним потенциальным хитом от GSC — шутером "FireStarter" за несколько недель до его официального релиза. Обязательно воспользуйтесь уникальной возможностью прочитать наш обзор практически одновременно с выходом этой многообещающей игры.

Надо заметить, первый номер получился по-осеннему урожайным и на обзоры многих других, с нетерпением ожидаемых проектов. Читайте наше мнение о сиквелях сразу нескольких популярных игр: Max Payne 2, HomeWorld 2 и Commandos 3: Destination Berlin. Не забудьте узнать всю правду о Halo и Chrome, проникнуться духом американского патриотизма на удивление приятной Freedom Fighters, и оценить реализацию D&D v3.5 в "канонической" CRPG The Temple of Elemental Evil. Ну а ветеранам игрового фронта просто скажу — вышла UFO: Aftermath. Оправдались ли возлагавшиеся на нее надежды? Читайте в нашей статье.

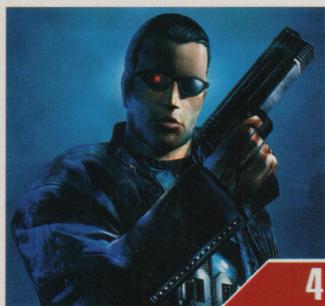
По себе зная все те сложности, которые могут возникать при знакомстве с новой игрой, мы, не долго думая, включили в журнал раздел "Руководства". В рубрике "Быстрый старт" вы всегда найдете подсказку по интерфейсу игры, советы относительно стратегии и тактики ее прохождения, а также массу другой полезной информации. И забудьте про все казалось бы безвыходные ситуации — рубрика "Прохождения" обеспечит вас исчерпывающими сведениями по наиболее оптимальному преодолению любых препятствий в игре.

Никто из нас наверняка не может похвастать тем, что играл абсолютно во все. Многие знают как обидно, порой, бывает пропустить удачный проект, который быстро исчезает под шквалом новых игр, лишая вас возможности по достоинству оценить его превосходные качества. Или, предположим, вы не знаток компьютерных игр и только недавно обзавелись собственным ПК. Как узнать во что из "классики" стоит обязательно поиграть? Обо всем этом расскажет раздел "Золотой фонд" — ваш новый путеводитель среди хитов былых лет. И не важно, насколько популярной оказалась в свое время игра. Мы постараемся найти даже то лучшее, что когда-то было незаслуженно обделено вниманием широкой публики.

Разумеется, мы не могли упустить из виду все увеличивающееся сообщество игровых консолей последнего поколения (для начала это PS2), огромный мир так или иначе связанного с играми кинематографа и постоянный раздел, посвященный японской анимации, — уверен, все эти рубрики найдут своих почитателей.

Но это еще далеко не все. В ближайших выпусках планируются новые разделы по компьютерному "железу", киберспорту, а также созданию игровых модификаций. Начиная с первого номера за 2004 год вы получите возможность покупать журнал с постером и CD-диском, на который, уж будьте уверены, мы поместим все самое лучшее-свежее, включая естественно демо-версии, патчи и разнообразные утилиты. Ну а пока читайте и оставайтесь с нами. До новых встреч!

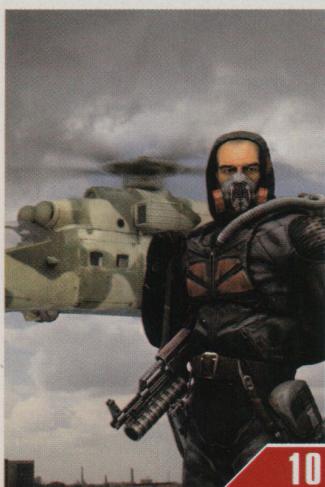
Дмитрий Васильев



4

ВСЕ ЛУЧШЕЕ – ШТАТАМ!

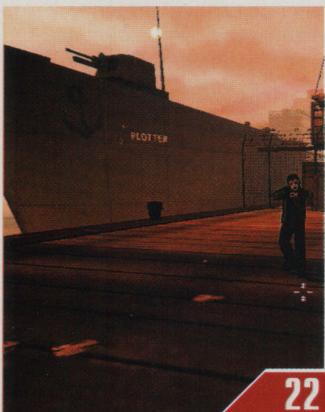
Deus Ex: Invisible War
в США появится гораздо раньше



10

S.T.A.L.K.E.R.

“Охотники за сокровищами”
в поисках артефактов



22

КОМИКС FOREVER

XIII – Военная мультипликация
за агрессивное миротворчество

НОВОСТИ/ИГРЫ НОВОСТИ/HARDWARE

НОВОСТИ

4
7



ЭКСКЛЮЗИВ

S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost



10

ПРЕВЬЮ ▶ В РАЗРАБОТКЕ



DEUS EX: Invisible War

NEED FOR SPEED: Underground

BROKEN SWORD: The Sleeping Dragon

16

18

20

ПРЕВЬЮ ▶ ДЕМО-ВЕРСИИ

XIII

WARLORDS 4: Heroes Of Etheria

CALL OF DUTY



22

24

25

ОБЗОР ▶ УЖЕ В ПРОДАЖЕ



MAX PAYNE 2: The Fall Of Max Payne

COMMANDOS 3: Destination Berlin

FIRESTARTER



26

30

34

HOMEWORLD 2

FREEDOM FIGHTERS

HALO: Combat Evolved

CHROME



38

40

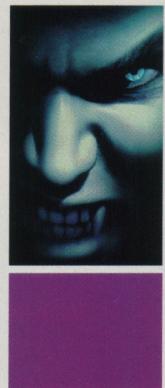
43

46

ОБЗОР ▶ УЖЕ В ПРОДАЖЕ

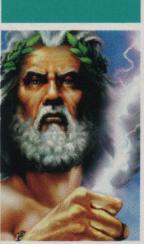
48
50
52
54
58

NOSFERATU: The Wrath Of Malachi
STAR WARS JEDI KNIGHT: Jedi Academy
KNIGHT SHIFT
UFO: Aftermath
**THE TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL:
A Classic Greghawk Adventure**



60
62
64
66
68
70

MERCEDES-BENZ World Racing
ПЕТЬКА 4: День Независимости
C&C GENERALS: Zero Hour
SIMCITY4: Rush Hour
AGE OF MYTHOLOGY: The Titans
MEDAL OF HONOR: Breakthrough



РУКОВОДСТВА ▶ БЫСТРЫЙ СТАРТ

72
74

**THE TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL:
A Classic Greghawk Adventure**
HOMEWORLD 2



77
80

HOMEWORLD 2
**THE TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL:
A Classic Greghawk Adventure**



РУКОВОДСТВА ▶ ПРОХОЖДЕНИЕ

84

OUTCAST

ЗОЛОТОЙ ФОНД

86

PRO EVOLUTION SOCCER 3
SOUL CALIBUR II

ОБЗОР ▶ КОНСОЛИ

88
90

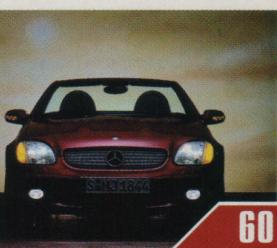
GHOST IN THE SHELL

ВИДЕОТЕКА



АНИМЕ

92

**60****НЕ ГОНИ!**

Mercedes-Benz World Racing

**66****SIMCITY4:
Rush Hour**

Город, которого нет

**80****HOMEWORLD 2**Все пути ведут в мир –
обзор полетов**92****АНИМА, АНИМА,**

От тебя мы без ума!

Very Serious!

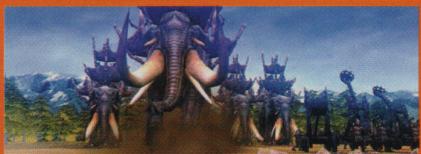
По обещаниям сотрудников Croteam полноценный сиквел Serious Sam (Second Encounter не в счет) будет окончательно готов ко второму кварталу 2004 года. Разработчики обещают множество графических эффектов, в сотни раз больше полигонов, новую физическую модель, очень смешленый AI и множество других нововведений. Хотелось бы отметить движок игры — Serious Engine 2, который, скорее всего, найдет свое применение в различных тестах производительности наряду с Quake и Unreal Tournament.



Крови и зрелиц!



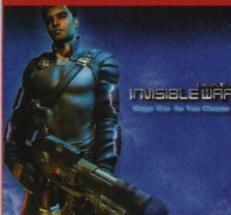
Официальный анонс выхода BloodRayne 2 (Terminal Reality) с самой кровавой и сексуальной героиней должен состояться 30 октября. Согласно информации почерпнутой на официальном форуме Majesco, игра выйдет на всех современных платформах одновременно. Кроме того, со следующего года начнутся съемки художественного фильма Blood Rayne (название может измениться). К сожалению, результат перенесения игры с десктопа на широкий экран мы увидим еще не скоро.



Компания Electronic Arts, в оппозицию проекту War of the Ring от Vivendi Universal, готовит свою новую RTS — Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth. Стратегию во вселенной Lord of The Rings разрабатывает та же команда, что приложила руку к созданию Command & Conquer: Generals. Примечательно, что если проект Vivendi базируется на книге Дж. Р. Р. Толкиена, то детище EA берет за основу одноименный фильм компании New Line Cinema. Игра будет содержать две кампании, в одной нам предстоит сражаться за объединенный союз людей и эльфов, в другой — войсками Сауэна порабощать все живое в Средиземье. Выход назначен на лето будущего года.

Все лучшее — Штатам

Европейские игроки обескуражены решением Eidos. Компания сообщила, что долгожданное продолжение action\RPG Deus Ex: Invisible War (творение Ion Storm) появится на территории США гораздо раньше чем во всем мире. Пока расписание релизов выглядит следующим образом: третьего декабря игра выходит в США и лишь в феврале появляется в Старом Свете. Eidos, даже сорвав во время праздничного ажиотажа немалый куш на американском рынке, легко может лишиться части пирога из-за распространения пиратских версий в обойденных странах, ведь у проекта тысячи фанатов, и не все любят ждать.



Bethesda Softworks сообщила о выходе специального издания популярной компьютерной ролевой игры The Elder Scrolls III: Morrowind — Morrowind Game of the Year Edition. Редакция будет содержать оригинальный Morrowind, оба вышедших дополнения Tribunal и Bloodmoon, большую карту игровых миров и несколько небольших сюрпризов. Замечательная коробка с не менее замечательным содержимым станет вашей всего за 30 USD.

Точи мечи, рыцарь!

Mythic Entertainment анонсировала дату выхода нового дополнения к MMORPG Dark Age of Camelot — Trials of Atlantis. Адд-он добавит новую игровую локацию — мистический Atlantis, а также подводные пещеры, новые классы, обилие новых монстров и предметов. Trials of Atlantis появится в продаже с 28 октября.



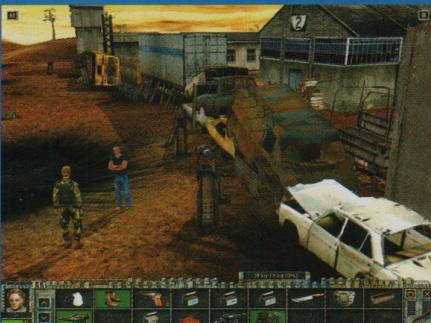
Фантазия нет края

Square Enix USA сообщила подробности касательно выхода в свет долгожданной мультиплатформенной MMORPG Final Fantasy XI. В то время как в Японии игра появилась более года назад, геймеры за пределами страны Восходящего Солнца только сейчас получили возможность погрузится в мир FF XI. Версия для ПК на пяти CD будет включать, кроме оригинальной игры, дополнение Rise of the Zilart и будет стоить 50 USD. Месяц игры обойдется игрокам в 12,95 USD. Сервис должен быть активирован с 28 октября.

Студия Irrational Games (создатели System Shock), официально подтвердила информацию о работе над продолжением своего нашумевшего хита — Freedom Force vs. the Third Reich, совмещающего в себе action, тактические и RPG элементы. В сиквеле старые и новые персонажи будут вынуждены вернуться во времена Второй Мировой Войны, где им предстоит всячески препятствовать реализации коварных нацистских замыслов. Разработчики обещают улучшенный AI и модернизированный игровой движок. Проект, как и раньше, основан на серии комиксов и должен выйти весной будущего года.



Apocalypse soon



Студия Silver Style Entertainment (Gorasul, Soldiers of Anarchy) анонсировала новую постапокалиптическую RPG — The Fall: Last Days of Gaia. Согласно сюжету в 2062 году по вине сектантов происходит глобальное потепление, что приводит к последствиям в лучших традициях Fallout. Разработчики обещают порадовать ролевой системой, напоминающей S.P.E.C.I.A.L., и интересным игровым процессом. Проект находится в разработке около двух лет, и, скорее всего, релиз не заставит себя долго ждать.

Бей врагов, спасай джедаев!



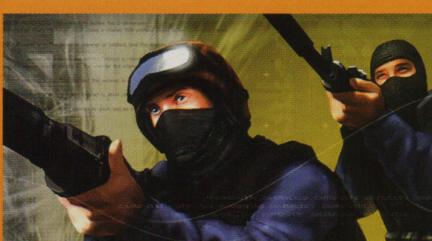
Вот-вот должна появиться в продаже Star Wars: Knights of the Old Republic — феноменальная ролевая игра, пользующаяся огромной популярностью на Xbox, а Bioware уже объявила о работе над продолжением, которая поручена студии знаменитого Фиргуса Ургхарта (Fergus Urquhart) Obsidian Entertainment. Временная линия Star Wars: Knights of the Old Republic 2 начинается через 500 лет после событий оригинальной игры. Релиз ожидается весной 2005 года на Xbox. PC версия, видимо, вновь задержится.

Некондиция... Ждет

Несчастная Counter-Strike: Condition Zero незадолго до выхода вновь сменила разработчика. Последние недели над дополнением работала Turtle Rock Studios.

По словам представителей Valve Software такой шаг был сделан по причине не соответствия желаниям компании работы проделанной Ritual Entertainment. Напомним, что над Condition Zero трудилось аж четыре студии, так или иначе пытающихся угодить Valve. Начало было положено Rogue, после чего игру передали Gearbox, но и в их руках проект не продержался до релиза, на Е3 игру представляла уже Ritual. На золото игра ушла 14 октября и к моменту выхода журнала уже должна находиться в продаже.

Работы над одним из самых многообещающих и оригинальных проектов последних лет — киберпанк RPG Duality — были навсегда остановлены. Duality обещала игрокам интереснейший одиничный режим, весьма красивую графику, огромный hi-tech мир и множество оригинальных решений. Над проектом работала студия Trilobite Graphics s.r.l. под опекой Phantagram Interactive Inc. Проект несколько раз переносился, в конце концов лишившись должного внимания, а значит и финансирования со стороны издателя NCsoft. В итоге перспективная Trilobite Graphics обанкротилась, а мы лишились не менее перспективной Duality.



КОРОТКО



Представители Ubisoft официально сообщили об участии небезызвестного Питера Габриеля (Peter Gabriel) в новом Myst. Музыкант представит свою композицию Burn You Up, Burn You Down в свежем проекте компании — Uru: Ages Beyond Myst. Также Питер Габриэль согласился поработать над оригинальной композицией для следующей игры серии.



Начался третий этап открытого бета-тестирования первой российской MMORPG Сфера. Тестирование проводится студией-разработчиком "Никита" и компаниями 1С и Яндекс. В процесс были вовлечены 300 человек — первые приславшие заявки с запросом. Размер последней версии, которую можно было скачать с сервера Яндекс, составлял 250 мегабайт.



Electronic Arts сообщила о приобретении британской компании Studio 33. Цена сделки так и не была объявлена. Громкими работами студии стала Formula One 2000 и грядущий Destruction Derby Arenas. Теперь 30 сотрудников из Ливерпуля вынуждены присоединиться к EA Northwest, что возле Уоррингтона. Не особо плодовитая студия была организована в 1996 году сотрудниками Psygnosis.

Компания CDV отложила релиз эротического квеста Lula 3D до 2004 года.

Проект Sabotain от отечественной студии Alavar постигла фатальная участь, работы над перспективным шутером были остановлены.

Неординарная Psychotoxic лишилась издателя, но разработчики не отмахнулись от своего детища и продолжают творить. По словам сотрудников Nuclear Vision игра должна появиться в продаже в начале 2004 года.

Всего за несколько месяцев были отложены релизы многих интересных проектов. Мрачный FPS Painkiller (DreamCatcher Games) теперь должен появиться 10 марта 2004 года. Ubisoft также сместила выход двух проектов — XIII и Beyond Good and Evil, которые появятся в продаже 6 и 20 ноября соответственно. Долгожданный FPS Far Cry увидит свет в феврале 2004. Lords of the Realm 3 (Impressions Games) так и не выйдет к новогодним праздникам, игра была перенесена на неопределенный срок.



Vivendi Universal объявила о своем намерении перенести продолжение нашумевшей стратегии Ground Control 2: Operation Exodus на второй квартал грядущего года. Выход концептуального пои-квеста Syberia 2 был отложен на следующий год.

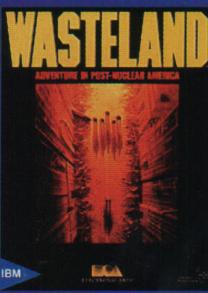
Hollow promises



Компания ZootFly обновила информацию о готовящемся проекте, претенциозно обещающем стать воплощением одновременно таких грандиозных игр, как DOOM III, Splinter Cell, Battlefield 1942 и Halo. Имя этому моноголому шедевру — Hollow. Действия игры будут разворачиваться в 1970 году в мире, которого не коснулся ужас Второй Мировой Войны. Главным героям станет некий Тайлер Килмор (Tyler Kilmor) — американский журналист, обвиненный в убийстве своей невесты, как понимаете, безосновательно. На официальном сайте (<http://games.zootfly.com/hollow>) доступна демо-версия игры, позволяющая пройти четыре локации используя самые разнообразные приспособления, как-то: прибор ночного видения, аппарат для уничтожения трупов и устройство, которое может останавливать и обращать время вспять. Выход игры запланирован на конец 2004 года, что позволяет уже довольно скоро ожидать большего количества информации.

Воруют... и не только у нас

Самым громким скандалом ушедшего месяца стали события связанные с украденной Half-Life 2. Неизвестными хакерами были похищены исходные коды, из которых умельцы составили практически полностью работоспособную версию игры. Вспомним, что подобный случай произошел и с альфа-версией DOOM 3 менее года назад, которая была украдена с выставки E3 2002. Тогда id обвинила во всем ATI, Valve же ограничилась обвинениями в сторону хакеров. Напомним что Half-Life 2 должна была появиться в продаже 30 сентября, теперь же ее релиз состоится не раньше апреля 2004, хотя кто знает что еще может случиться.



К истокам ядерной войны

Бывший руководитель Interplay, а теперь глава inXile Entertainment, Брайан Фарго (Brian Fargo) официально объявил о начале работ над римейком родоначальника Fallout — постапокалиптической RPG Wasteland. Будучи отцом основателем обеих игр, Фарго обещает традиционную ролевую систему и открытый геймплей. Также римейк будет гораздо мрачнее оригинала, с интуитивным миром, сочетающим в себе все градации серого.



Редактор к TRON 2.0

Buena Vista выпустила редактор к TRON 2.0, который можно бесплатно скачать с официального сайта игры (www.tron20.net). С его помощью энтузиасты смогут создавать новые уровни, карты, скрины, оружие и звуки. Разработчики также планируют уже в этом месяце сделать новый раздел на сайте, где игроки смогут выкладывать свои моды.



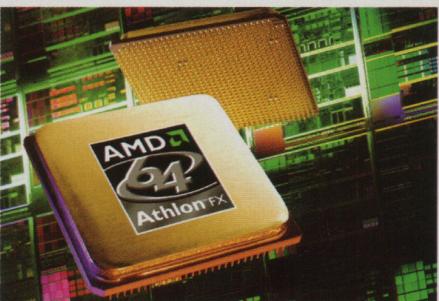
За последний месяц вышли обновления к следующим играм:

Judge Dredd [v1.01], Street Legal: Redline [v2.1.5 Beta], Restaurant Empire [v1.21], Fire Department [v1.1], UFO: Aftermath [v1.2], Chrome [v1.1.1.0], Black Hawk Down [v1.3.0.37], Top Gun: Combat Zones [v1.1], Mall Tycoon 2 [Patch 1], Empire of Magic [Update 4], NASCAR 2003 [SecuROM Fix], Madden NFL 2004 [Patch 2], KnightShift / OUA Knight [v1.01], MTW: Viking Invasion [v2.01], TRON 2.0 [v1.030], Elite Force II [v1.10], WarHammer 40K: Fire Warrior [vC00], Age of Mythology [v1.07], Halo [v1.02], Defend. of the Crown [v1.01], Starfleet Command: Orion Pirates [v2.5.5.0], Europa 1400: The Guild [v1.05 B3], Chaser [v1.49], Mistmare [v1.7], World Racing [v1.23], TR: Angel of Dark. [v.52], Legion Gold [v1.06c], Neverwinter Nights [v1.32], Shad. of Undrentide [v1.32], Prelude to Darkness [v1.50], Lionheart [v1.1]

Новинки от AMD

23-го сентября компания AMD наконец-то официально заявила о выпуске новых процессоров AMD Athlon 64 3200+ и AMD Athlon 64 FX-51.

Процессор Athlon 64 предназначен для работы с системными платами под Socket 754. Он оборудован одноканальным интегрированным контроллером памяти с поддержкой DDR400. Реальная тактовая частота составляет 2,0 ГГц, объем L1 кэш 128 Кб, кэш L2 — 1 Мб. Для Athlon FX понадобится материнская плата с Socket 940, его реальная частота



та 2,2 ГГц. Он поддерживает registered память DDR 400, объем кэш такой же, как и у Athlon 64.

Все процессоры изготавливаются по техпроцессу 0,13 мкм. Оптовые цены в партиях от 1000 штук составят 417\$ для AMD Athlon 64 3200+ и \$733 для Athlon 64 FX-51.

Также на недавно прошедшей конференции Microprocessor Forum компания AMD заявила, что работы над чипом, условно называемым K9, ведутся очень активно, и возможно уже к второй половине 2005 года появятся первые образцы. Ждём.



Новый игрок на рынке 3D графики

На проходившей в сентябре выставке Computex 2003 подразделение компании SIS под названием XGI Technology представила новые видеокарты Volari с полной поддержкой DX9 и OpenGL 1.4.



Результаты самой производительной карты Volari Duo V8 Ultra составил 5370 баллов по 3DMark 2003, что довольно неплохо, хотя показатели эти

несколько ниже, чем у ее основных конкурентов — GeForce FX 5900 Ultra и Radeon 9800 Pro. High-end и middle-end сектора рынка 3D графики также не остались без внимания — Volari V8 Ultra и Volari V5 Ultra выдают порядка 3000 и 2000 баллов соответственно.

Неплохие результаты. Розничные цены на акселераторы составят от 99\$ до 499\$.

Выпуском карт на графических чипах Volari от XGI Technology займутся: SP Technology, Gigabyte и Club-3D. Так же возможно к ним присоединятся MSI и Asus. Надеемся, что новинки не постигнет участь Sis Xabre.

Маленький да удаленький



Компания VIA представила свой новый x86 процессор Eden-N на ядре Nehemiah, в корпусе NanoBGA.

Размеры процессора — 15 мм x 15 мм, тактовая частота — 800 МГц для 6-Вт версии и 1 ГГц для 7 Вт версии, он предназначен для использования с платами форм-фактора Nano-ITX (12 x 12 см).

Одной из особенностей процессора является криптодвижок PadLock ACE, обеспечивающий шифрование при помощи PadLock ACE — до 12,5 Гбит/с (1 ГГц процессор) — в 8 раз быстрее, чем при использовании Pentium 4 3 ГГц с программной реализацией алгоритма.

Смотри в будущее!



Компания 9X Media, известная своей гигантоманией в области мониторостроения, представила дисплей с разрешением 12800 x 1024. Состоит он из десяти 23 дюймовых ЖК панелей, и обойдется потенциальным покупателям в 44199 USD. Есть также и более доступная версия, стоимостью всего 9699 USD, в которой используется 15 дюймовые мониторы.

Новые видеокарты от ATI

30-го сентября в некогда неприступных стенах тюремы Алькатрас состоялась презентация новых графических процессоров RADEON 9800 XT и RADEON 9600 XT.

Обе видеокарты фактически представляют собой несколько разогнанные варианты R9800 Pro и R9600 Pro соответственно. Частоты Radeon 9800 XT (ATI R360) ядра — 412 МГц, памяти — 730 МГц DDR (у Radeon 9800 Pro 256MB — 380 МГц/700 МГц). Частоты Radeon 9600 XT — 500 МГц/600 МГц DDR. Примечательно то, что вместо обещанной игры Half-Life 2, в коробку с Radeon 9800 Xt будет вкладываться талон на бесплатное её получение сразу после выхода. Radeon 9800 Xt поступит в продажу по цене 499\$, что является стандартом для top-end видеокарт. За

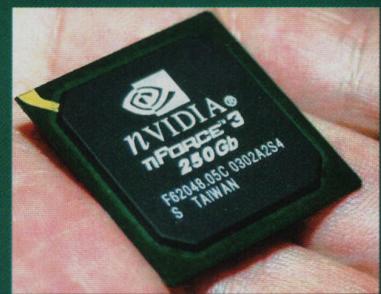


Свежатинка от VIA и NVIDIA

Компания VIA поделилась планами по выпуску чипсетов для платформы P4. Во втором квартале планируется выпустить PT 890, который будет поддерживать все новейшие технологии: PCI Express, DDR-II, дисковый интерфейс Serial ATA. Поставки инженерных образцов чипсета начнутся уже в этом месяце.

Так же было официально заявлено о выходе чипсета KT880 для платформы Socket A, который должен стать основным конкурентом Nforce2. Новый чипсет поддерживает системную шину до 400 МГц, двухканальный режим работы памяти, в том числе с registered модулями, а так же V-Link 8X. Выход новинки назначен на текущий квартал.

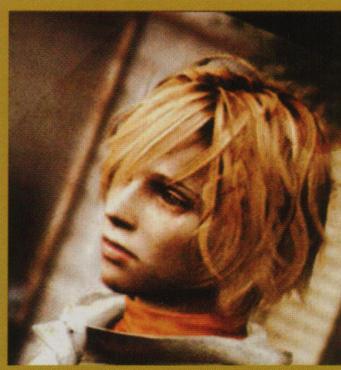
Тем временем компания Nvidia объявила о выпуске целой линейки чипсетов Nforce 3 для процессоров AMD Athlon 64. Один из них будет поддерживать Athlon 64 FX-51, еще один предназначен для мобильных устройств, но все пять будут совместимы с Athlon 64.





Согласно статистике, за первую неделю продаж в Великобритании (более 6000 магазинов), Nokia удалось продать всего 500 экземпляров мобильной консоли N-Gage. Старт очередного конкурента GBA состоялся 7 октября. Комментарии излишни, за эту же неделю было продано 50.000 экземпляров PlayStation 2, 15.000 Game Boy Advance, 5.300 Xbox и 4.800 GameCube.

Компания Sony представила новую консоль PSX на проходящей ежегодно в Японии выставке CEATEC 2003. PSX будет выходить в двух модельных вариациях — DESR-5000 с жестким диском на 160 Гб и DESR-7000 с носителем емкостью 250 Гб. Первоначальная цена составит 79800 иен (718 USD) и 98000 иен (882 USD) соответственно. Кроме стандартных функций воспроизведения игровых, DVD и Audio дисков, PSX предлагает довольно широкий спектр не свойственных для игровых консолей возможностей. С помощью новой PlayStation X можно записывать DVD-R/RW, редактировать видео/аудио файлы и многое другое. На PSX присутствуют следующие интерфейсы: USB порт, два PS2 memory card слота, один слот для memory stick, два порта для контроллеров, цифровой S/PDIF, композитный AV IN/OUT. В Японии консоль появится к концу текущего года, в США и Европе немногим позже — в начале 2004, и будет поставляться в трех цветовых вариациях: синей, желтой и красной.



Стали известны первые подробности касательно Silent Hill 4, продолжения нашумевшего survival horror. Как сообщает Konami, игра выйдет на PlayStation 2 в конце 2004 года, а главным героем вновь станет мужчина.

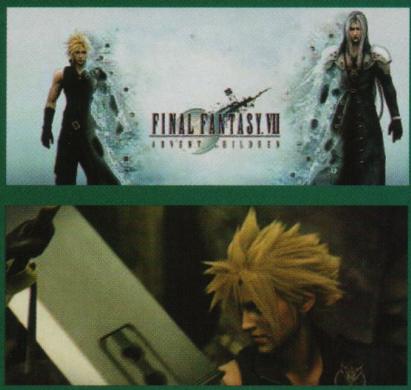
На радость всем фанатам серии, Konami официально объявила о начале работ над одноименным фильмом совместно со студией Сэмюэля Хадида (Samuel Hadida) Davis Films. Режиссером фильма был назначен Кристофер Ганс (Christopher Gans) ранее работавший над Братством Волка и Плачущим Убийцей. Съемочной группе предстоит здорово потрудиться над созданием достойной адаптации серии игр, гипнотизирующей умы фанатов более пяти лет и разошедшейся общим тиражом более четырех миллионов копий, по всему миру. Konami также примет непосредственное участие в проекте, она будет заниматься сюжетной линией, созданием монстров, звуковым сопровождением и, что самое важное, воспроизведением аутентичной атмосферы Silent Hill.



Square Enix сообщила новые детали относительно Kingdom Hearts II, сиквела успешной PRG для PlayStation 2. Сюжетная линия игры начнется через год после окончания Kingdom Hearts. Главный персонаж Сора попадет в Сумеречный город, где повстречает загадочного парня в белой футболке с лезвием-ключом и необычно причесанного молодого человека в черном дождевике.



Также Square Enix развеяла все слухи касательно мифического ремейка Final Fantasy VII. Компания не видит особого смысла в переделывании игры, т.к. она доступна как владельцам PS One, так и счастливым обладателям PS2. Кроме того, компания наконец-то сообщила о проекте, который успели окрестить Final Fantasy VII-2. Как выяснилось, Square Enix трудиться далеко не над игрой, а над CG фильмом Final Fantasy VII: Advent Children. Продолжительность ленты составит около часа, в Японии выход Advent Children ожидается летом 2004 года.



Как сообщает Namco, продажи файтинга Soul Calibur 2 на всех платформах (PS2, Xbox, GameCube) в США составили 1,7 миллионов копий.

Konami объявила об открытии нового офиса в Лос-Анджелесе. Обосновавшаяся в Штатах студия названа Konami Digital Entertainment. И теперь, совместно с другим американским отделением — Konami of America Sales, планирует создание новых, пока не анонсированных проектов.

Недавно покинувший ряды Capcom продюсер Йошики Окамото (Yoshiki Okamoto) раскрыл причины, побудившие его сделать столь решительный шаг. В компании все большим приоритетом становится Xbox, оставляя PlayStation 2 на втором месте. Окамото организовал свою студию Game Republic, где сейчас и работает над новым проектом.

Sony объявила, что PlayStation третьего поколения мы увидим не раньше 2006 года. Работы над ядром будущей системы — микропроцессором Cell будут окончены ко второй половине 2005 года, тогда и появятся первые прототипы приставок с Cell. Напомним, что над процессором с 2001 года трудятся компании Toshiba, IBM и Sony. Заявленная производительность Cell поражает. По словам инженеров, он будет быстрее Intel Pentium 4, и в сотни раз быстрее чем ядро PS2 (128-bit, 294.912 МГц).

хорошоу

світла смуга твоєго життя



М



будні 15.00–17.00
вихідні 12.00–13.00
15.00–16.00



www.m1stereo.tv

СТАЛКЕР

oblivion lost

ДМИТРИЙ ШИШОВ, АНТОН БОЙКО, АЛЕКСЕЙ ПАСАК

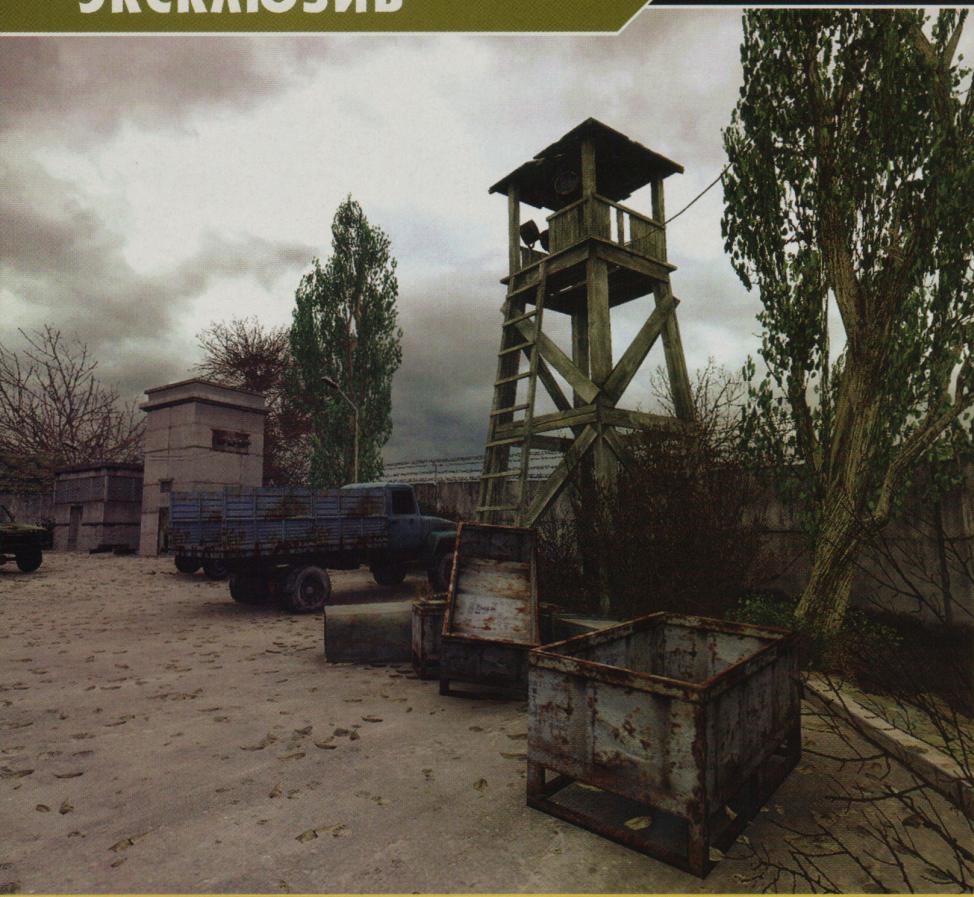
Над мертвым городом распростерлось разорванное грозовыми тучами небо. Сквозь них редкими полосами света пробиваются солнечные лучи. В воздухе, густом от повисшего напряжения, не раздается ни звука, лишь стонет в проводах ветер. Ветер, несущий только безжизненный холод. На обочине ржавеет остов машины, над которым тянутся ввысь сухие ветви старого дерева. Рядом, на детской площадке, скрипя ржавыми петлями, плачут качели. Серое полотно дороги, покрытое выбоинами, уходит за поворот. За ним все та же пустота. Нет ничего, кроме пустоты... Полуразрушенное здание покосившейся "хрущевки" смотрит на мир мертвыми глазницами выбитых окон. В этих ободранных стенах обитают лишь духи прошлого. Безликие образы среди брошенных вещей. Под подошвами армейских ботинок скрипят осколки кафеля. В зеркале, усеянном паутиной трещин, отражается безысходность, которой наполнено всё вокруг. Светлые прямоугольники на истлевших обоях хранят память о фотографиях, о людях, запечатленных на них. Людях, живших здесь когда-то давно. В другой жизни. Она — лишь смутное воспоминание в памяти одного человека, покидающего это место только для того, чтобы вернуться вновь. Как и сотни других, которые ходят в Зону.

Можете поверить, этот мир — реален. Это мир, что забыл свое прошлое. Мир, у которого нет будущего. Мир S.T.A.L.K.E.R...

...В 2006 году произошел второй взрыв на Чернобыльской АЭС. Предположительно, всё, что находилось в зоне взрыва, погибло. Место катастрофы немедленно оцепили войска. Через несколько месяцев зона начала увеличиваться, накрывая все новые населенные пункты и военные части. Исследовать причины катастрофы не представлялось возможным. Через два года начинают появляться первые сведения. Но они приносят новые вопросы и навеивают ужас. В 30-километровой зоне отчуждения появились мутировавшие животные и непонятные аномалии, действие которых наукой необъяснимо.

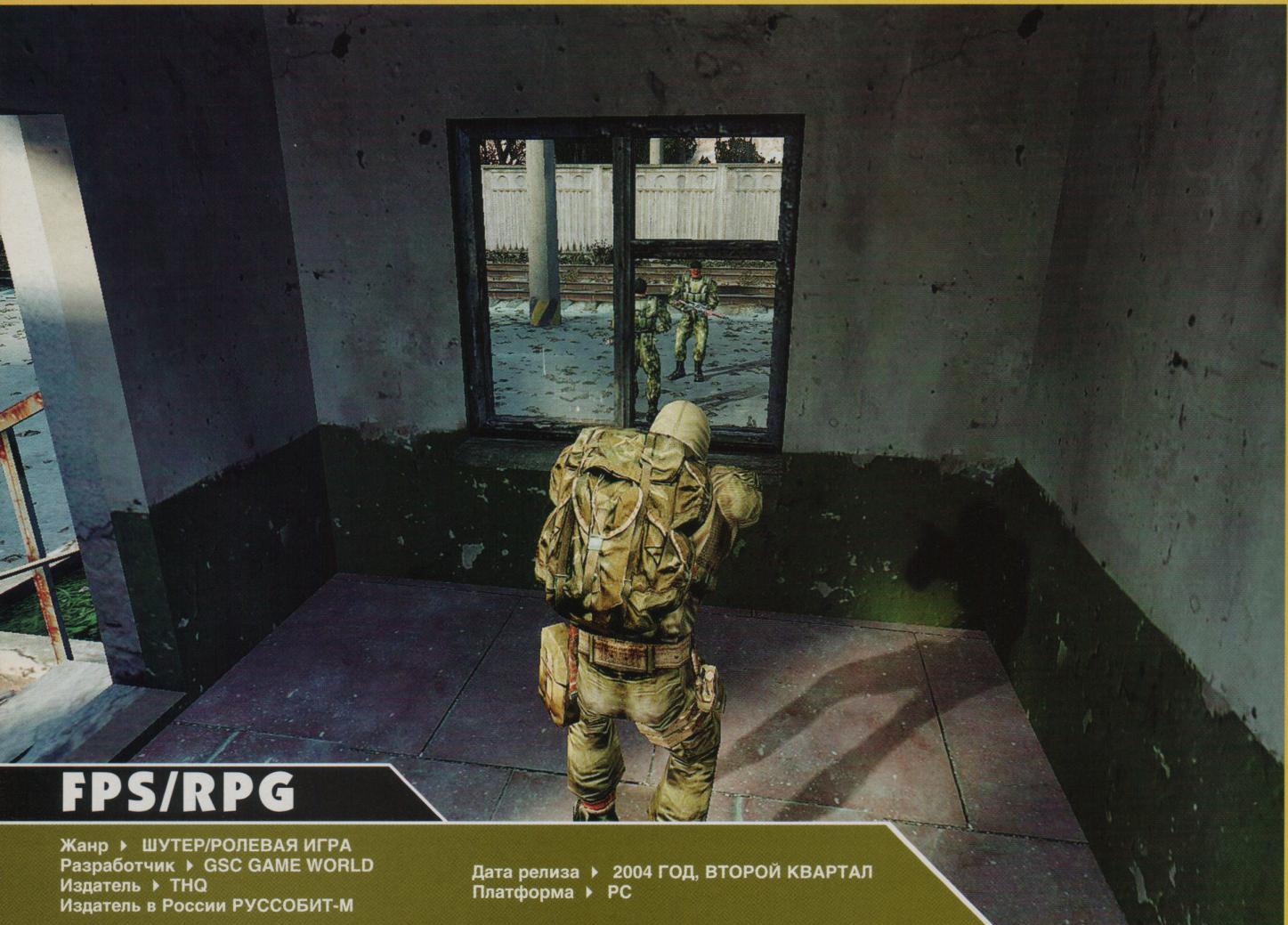
И только спустя четыре года после аварии первые отряды ученых и исследователей проникают в Зону. Теперь в ней появились свои "охотники за сокровищами" — сталкеры. Это люди, которые, не смотря на смертельную угрозу и преследование со стороны властей, ищут артефакты — аномальные образования, появившиеся в результате взрыва. На черном рынке за них платят баснословные суммы...





Недавно мы побывали в гостях у компании GSC Game World, работающей над созданием одного из самых ожидаемых игровых проектов — S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost. Безусловно, было очень интересно своими глазами взглянуть на процесс подготовки и уже готовые материалы игры, которая обещает нам настоящую революцию и, возможно, заставит пересмотреть не только каноны жанра FPS/RPG, но и подход к созданию компьютерных игр в целом.

Изначально проект был заявлен, как team based shooter, что-то вроде графически усовершенствованного *Venom*. Однако позже концепция игры кардинально изменилась. Источником вдохновения для новой сюжетной линии послужили последствия аварии на Чернобыльской АЭС и гипотезы о секретных экспериментах правительства, являющихся возможными причинами катастрофы. Разработчики дважды посещали зону отчуждения, набираясь впечатлений и материалов, ставших основой для создания игры, а также привнесших в проект неповторимую атмосферу безысходности постапокалиптического мира. Как следует из



FPS/RPG

Жанр > ШУТЕР/РОЛЕВАЯ ИГРА
Разработчик > GSC GAME WORLD
Издатель > THQ
Издатель в России РУССОБИТ-М

Дата релиза > 2004 ГОД, ВТОРОЙ КВАРТАЛ
Платформа > PC



названия, S.T.A.L.K.E.R. имеет много общего с известным произведением братьев Стругацких "Пикник на обочине" и кинофильмом А. Тарковского — "Сталкер". Но следует заметить, что игра создается по самостоятельному литературному произведению, автором которого является профессиональный писатель (его имя должно стать известно в ближайшем будущем).

Единственное, что разработчики не хотят раскрывать до релиза — это сюжет, который на данный момент уже полностью проработан. Но мы уже можем сказать что игра — нелинейна. Известно и то, что концовок больше восьми. Согласитесь, хо-

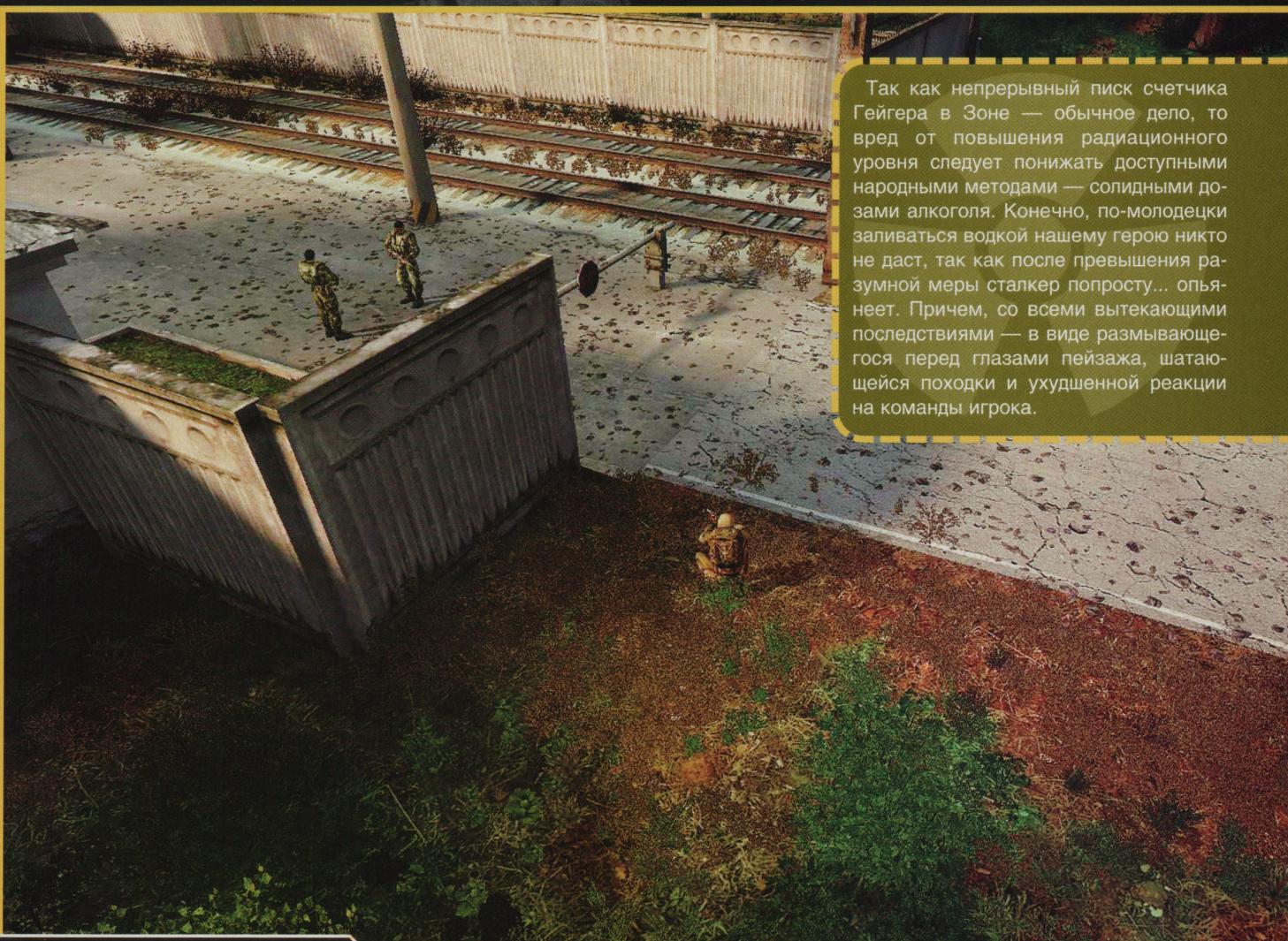
роший повод для повторного прохождения. И, опять же, в S.T.A.L.K.E.R. мы не встретим четко видимых разветвлений сюжетной линии, она будет изменяться интуитивно, в зависимости от стиля прохождения. Как в рассказе Брэдбэри, раздавленная миллионы лет назад маленькая бабочка перевернула всю современную историю с ног на голову, так и тут — незаметные для нас нюансы формируют финал.

Созданный игровой мир — это 30-километровая зона отчуждения, живущая по своим правилам. Следует отметить, что 60% всех антуражей и текстур были скопированы с реальных снимков мертвого города Припять и закрытой Чернобыльской Зоны. Результаты использования фото-текстур впечатляют. Городские площади с поваленными памятниками, заброшенные спортзалы, обшарпанные "хрущевки", жёлто-красные телефонные будки с выбитыми стеклами — все выглядят невероятно реалистично. Создается впечатление, что нам демонстрируют документальный фильм, а не эпизоды игры.

Разработчики не зря позиционируют свой продукт, как полноценную RPG. В S.T.A.L.K.E.R. отсутствует система про-

качки персонажа (одновременно и новизна, и дополнительный плюс к атмосферности). Улучшать придется только собственное мастерство, так как выжить в полной неожиданностей Зоны вы сможете, лишь полагаясь на свою реакцию и сообразительность. Навыки, которые приобретете именно вы, а не ваш персонаж, и станут тем опытом, который в стандартных ролевых играх используется для поднятия уровня героя. Будем, следуя известным заветам — учиться, учиться, и еще раз учиться, извлекая при этом ценные уроки.

Опять же, в отличии от привычных для нас RPG, второстепенные персонажи S.T.A.L.K.E.R. не безвольные пешки. Важным аспектом стало создание реалистичного поведения персонажей. Они, по заверениям разработчиков, будут бояться, переживать, поддаваться внезапной истерии или чувству страха, — проявлять все те слабости, что так свойственны человеку. Они будут способны сделать всё то же, что вы — общаться между собой, торговать, получать задания и убивать. Они живут в этом мире, также как и игрок, являясь его полноценной частью.



Так как непрерывный писк счетчика Гейгера в Зоне — обычное дело, то вред от повышения радиационного уровня следует понижать доступными народными методами — солидными дозами алкоголя. Конечно, по-молодецки заливаться водкой нашему герою никто не даст, так как после превышения разумной меры сталкер попросту... опьянеет. Причем, со всеми вытекающими последствиями — в виде размывающегося перед глазами пейзажа, шатающейся походки и ухудшенной реакции на команды игрока.

В S.T.A.L.K.E.R. нам обещают новый подход к разработке AI. Один из главных плюсов созданного искусственного интеллекта в том, что персонажи смогут только предполагать местонахождение врага, а не знать его наверняка. Конечно, дать возможность AI сразу определить, где находится противник, было бы проще, но разработчики остановились на более интересном решении, — противоборствующие стороны пребывают в одинаковых условиях. Вражеские NPC ограничены углом и дальностью зрения, они хуже видят в темноте или если находятся за какой-либо преградой. И слышат они также как и мы. Персонажи способны определять количество врагов, характеризовать для себя уровень подготовки противника, оценивать вооружение, и, только после всего этого, будут действовать по ситуации. Они должны избегать конфликтов, невыгодных с их точки зрения.

Разработчики также амбициозно заявляют о способности физического движка игры (также детища GSC) превзойти современные идеалы (Na'vok и Karma Engine). И для этого, надо заметить, имеются все основания.

В игре реализована полностью реалистичная симуляция поведения физических объектов различных ситуаций. Доступные в игре транспортные средства

при повреждениях, столкновениях, падении и перемещении по пересеченной местности, — проседают на рессоры, кренятся, переворачиваются, в общем, ведут себя также как и их реальные прототипы. В игре учитывается всё — сила трения, сопротивление воздуха, свойства материалов. Физический движок позволяет проигрывать различные ситуации с объектами скатывающимися по разным поверхностям (метал, земля, лед и т.д.). Реалистично выполнено и падение поврежденных противников — сопротивление воздуха заставляет труп переворачиваться в полёте. В игре также реализовано честное ускорение твердых тел при свободном падении.

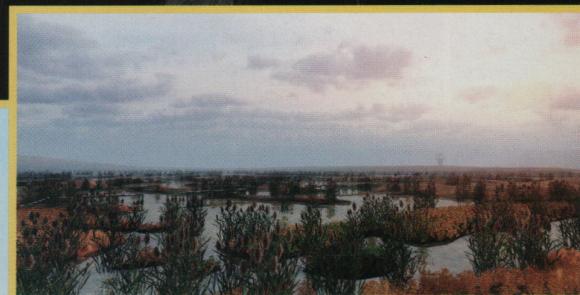
Из последних нововведений следует отметить возможность перетаскивания трупов, реализацию перемещения и толкания разных объектов с учетом их веса.

Что касается motion capture. Сейчас игра использует адаптированный motion capture и проблемы неестественной анимации, имевшие место на ранних стадиях разработки проекта, полностью решены.

Отдельного слова заслуживает система повреждений. Если наш герой получит серьезное ранение, то, без надлежащей помощи, он вскоре умрет от потери крови. Повреждение конечностей автоматически скажется на точности прицеливания и скорости передвижения. Не очень удобно, знаете ли, целись, когда мушка, подчиняясь конвульсиям простреленной руки, выписывает в воздухе сумасшедшие пируэты...



Восторгаться местными красотами можно бесконечно долго. X-Ray engine, созданный собственноручно киевскими умельцами из GSC, позволяет отображать в кадре от 300.000 до 3.000.000 полигонов. Игра поддерживает DirectX 9, что позволит игрокам, использующим видеокарты соответствующего класса, воочию



Персонажи, как и в 3D ролевых играх, будут иметь свое мировоззрение. Как мы себя зарекомендуем — так к нам и будут относиться окружающие. Посему не стоит удивляться, если являясь злом во плоти, персонаж не получит скидку у торговца или попадет под неожиданный обстрел группы сталкеров, опознавших в нас своего главного врага.





Система сейвов будет автоматически изменяться в зависимости от выбранного уровня сложности — от быстрого сохранения в любой точке игры на легком уровне, до автосохранения по интервалам времени и в условных точках на самом тяжелом.



убедиться в том, что S.T.A.L.K.E.R. — это новое слово в графических стандартах.

Никакой скриншот не даст полного представления о смене дня и ночи. Ближе к вечеру на игровой мир начинают спускаться сумерки, мягкие тени меняют свою форму и размер, цветовая гамма постепенно переходит от мягко-оранжевого к холодно-синему, на небе загораются первые звезды, и, вот уже все затянуто облаками, а на небосклоне сияет луна... Можем заверить, что небо S.T.A.L.K.E.R. — самое красивое небо, из всех, что нам приходилось видеть в компьютерных играх.

Суммируя всё увиденное в закромах GSC Game World с теми обещаниями, которые давали нам, равно как и остальным



будущим игрокам, разработчики, можем сделать небольшой вывод. S.T.A.L.K.E.R. вполне может стать квинтэссенцией того, что мы всегда так хотели видеть в компьютерных играх. И, в случае успешной реализации всех заявленных разработчиками возможностей, заставит пересмотреть

каноны игростроения, и дать новое определение термину "компьютерная игра".

Дай Бог, чтобы у разработчиков всё получилось. Чтобы хватило амбиций, свежих идей и возможностей для их воплощения. Ждать результата осталось совсем недолго.

DEUS EX
INVISIBLE WAR

Жанр ▶ ШУТЕР/РОЛЕВАЯ ИГРА
Разработчик ▶ ION STORM
Издатель ▶ EIDOS INTERACTIVE
Издатель в России ▶ НОВЫЙ ДИСК

ДМИТРИЙ ШИШОВ

Дата релиза ▶ ДЕКАБРЬ 2003
Платформа ▶ PC, XBOX

www.deusex.com

FPS/RPG

В свое время те, кому понравилась нашумевшая в 2000 году игра Deus Ex, были приятно удивлены скрым заявлением ведущего разработчика ION Storm Уоррена Спектора (Warren Spector) о готовящемся сиквеле. Но информация о новом проекте подавалась слишком малыми порциями, которых едва хватало, чтобы получить весьма приблизительное представление о том, что же ожидает нас в продолжении этого увлекательного фантастического триллера с элементами RPG. Тем не менее, на сегодняшний день об игре собралось уже

достаточное количество сведений, чтобы, не смотря на все прелести ожидания сюрприза, мы все же предложили вам слегка приоткрыть мешок с подарками и узнать, что нам готовят ION Storm к Новому Году.

Сюжет Deus Ex: Invisible War будет разворачиваться спустя 15 лет после событий первой игры. Мир за эти годы изменился во многом благодаря действиям главного персонажа первой части Джей Си Дентона (J. C. Denton). Но, должен вас огорчить, — вопреки всем ожиданиям поиграть за полюбившегося героя

нам больше не дадут. Отныне все происходящее в Deus Ex: Invisible War мы будем видеть глазами человека по имени Alex D, пол которого предстоит выбрать перед началом игры. Буква "D", как вы уже, наверное, догадались, намекает на родство Alex с семейством Дентон. И не просто родство. Дело в том, что Alex — генетическая копия J.C.

Свои детские годы наш персонаж провел в Чикаго. События первой части игры обошли его стороной, и в поле нашего зрения он попадает уже в качестве курсанта Академии Тарзус (Tarsus Acad-



Новый интерфейс игры будет удобным, но немножко необычным



my). Тарзус — это новая влиятельная организация с множеством не менее влиятельных врагов. Именно один из них отправляет террориста-самоубийцу в Чикаго с целью уничтожить Академию, где на тот момент проводятся секретные испытания некой нано-технологии. Несмотря на все усилия службы безопасности Тарзуса, террорист успевает активировать нанобомбу, которая на многие мили вокруг разрушает молекулярные связи всего, что попадает в зону ее действия. Город лежит в руинах. Alex в числе уцелевших успевает сесть в вертолет, направляющийся на другую базу в Сиэтл. Тарзус принимает вызов и начинает войну против своих недоброжелателей. Войну без армий, войну невидимую для большинства, войну, где исход каждой битвы решают одиночки вроде Alex.

Первая миссия будет проходить в виде своеобразной тренировки, где Alex займется развитием своих навыков, а мы сможем ознакомиться с абсолютно новым интерфейсом и управлением, перекочевавшими на ПК с Xbox версии игры. Ну а затем... затем нас, конечно же, ждет захватывающий игровой сюжет, который, по заверениям разработчиков, должен быть не менее закрученным, хотя и более компактным, чем в первой части. До сих пор не ясно, какая из трех концовок DeusEx была выбрана для продолжения сюжетной линии. Достоверно известно лишь, что Alex встретит своих братьев, Трэйсера Тонга (Tracer Tong), и многих других уже знакомых нам персонажей. J. C. и Пол, например, руководят собственной подпольной организацией, в которую со временем сможете вступить и вы. Впрочем, как и в одну из других фракций, присутствующих в игре, а именно: World Trade Organization, Order, Templars или Omar. Последняя является российской организацией по производству нано-технологий для черного рынка. В зависимости от того, к какой фракции присоединится ваш герой, будут меняться

миссии и ведущие персонажи. В то же время разработчики обещают не перегибать палку и сделать каждый из вариантов прохождения оптимальным и как можно менее заскриптованным. Для сторонников мирного решения конфликтных ситуаций обещана возможность прохождения игры без использования насилия. И, конечно, не забыты любители "классического" подхода к выяснению отношений в играх с видом от первого лица. Специально для таких нередких случаев был создан совершенно новый арсенал оружия, каждый экземпляр которого обладает возможностью альтернативного использования. Так, например, прикрепленная к стене мина в стандартном режиме сдетонирует на приблишившийся к ней объект, а в альтернативном подождет ровно столько времени, сколько вы укажете на ее таймере. Радует и то, что никуда не исчезла возможность модернизации оружия, наоборот — появится несколько новых вариантов на выбор, например, такой, который позволит бесшумно дезинтегрировать стекла. Кроме того, у Alex, как представителя последнего поколения нано-совершенствованных солдат, появится новая система имплантантов. Канистры самих имплантаций и канистры улучшения уже существующих имплантантов будут сочетаться в одной ёмкости, что неминуемо поставит игрока перед нелегким выбором между возможностью улучшить уже имеющиеся или установить новые имплантанты. Также будет доступен черный рынок нано-технологий российской организации Omar, который предложит нашему герою другие, куда более мощные имплантанты. Последние, однако, могут давать побочный эффект.

Поклонники игр из серии Thief, наверняка, обрадуются появившейся теперь у главного героя возможности прятаться в тени. А благодарить за это надо переработанный Unreal Warfare Engine, в который были добавлены динамиче-

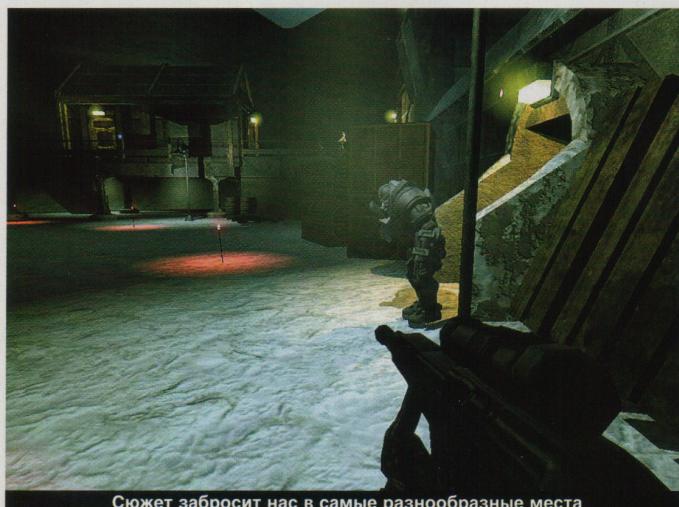


Добавлены динамические тени из движка грядущего DOOM III

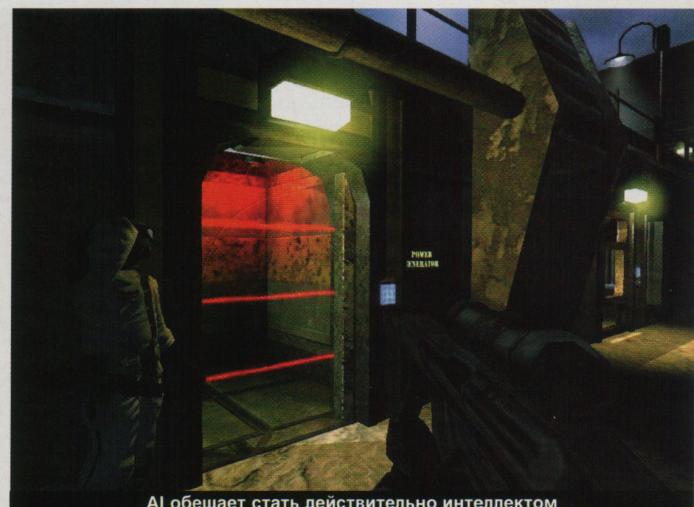
кие тени из движка грядущего DOOM III, а также элементы физического движка Havok. Последнее позволит реализовать в игре эффект, так называемых, "тряпичных кукол" (rag-dolls), который предполагает реалистичное поведение объектов в различных экстремальных ситуациях. Преимущества этой технологии наиболее ярко проявляются в момент уничтожения противника, — тела не просто падают на землю, они содрогаются и взмахивают руками при попадании автоматной очереди, отлетают и сползают по стенам от выстрелов из дробовика, а при разрыве гранаты забиваются ударной волной в самые тесные углы. Трупы также достаточно "живо" реагируют на любые попытки их перетаскивания, сбрасывания из окон, скатывания с лестниц и тому подобные издевательства.

В целом же графика и дизайн игры обещают быть очень красивыми, но требовательными к ресурсам пользовательского компьютера.

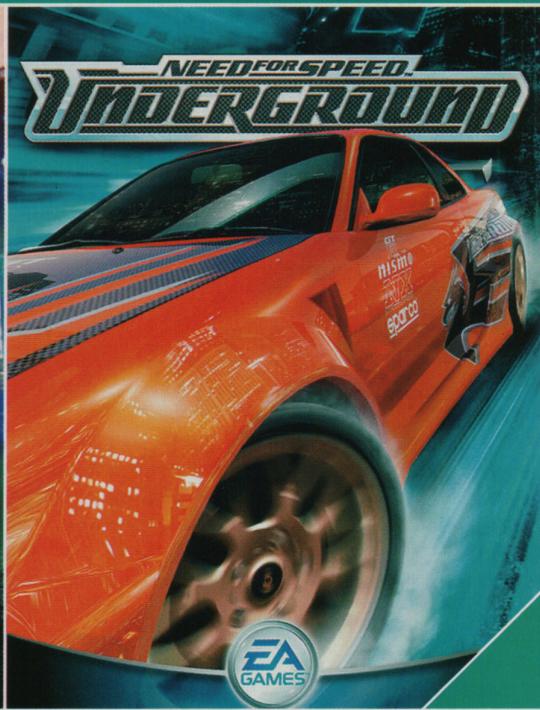
Хочется верить, что после всего сказанного выше у многих из вас появится еще одна причина с нетерпением ожидать грядущие рождественские праздники, ведь судя по всему Eidos и ION Storm готовят нам очень и очень неплохой подарок. Мы еще обязательно вернемся к Deus Ex: Invisible War, если у игры появится демо версия, и, разумеется, после релиза. А пока, давайте ждать вместе.



Сюжет забросит нас в самые разнообразные места



AI обещает стать действительно интеллектом



ВЛАДИМИР СИМОНОВ

Жанр ▶ RACING
 Разработчик ▶ BLACK BOX GAMES
 Издатель ▶ ELECTRONIC ARTS

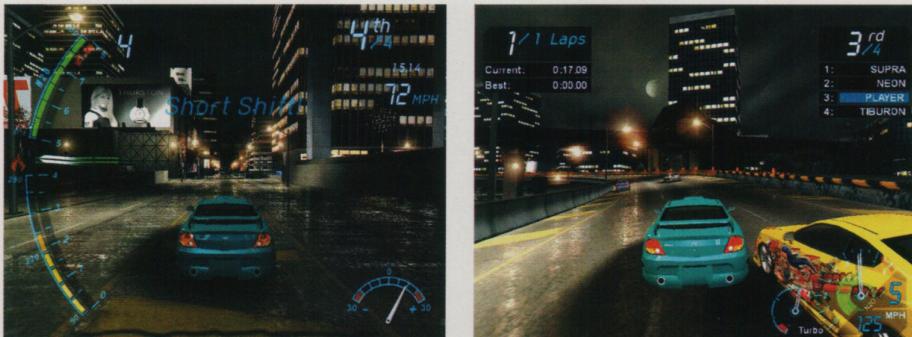
Дата релиза ▶ НОЯБРЬ 2003
 Платформа ▶ PC, PS2, XBOX, GC, GBA

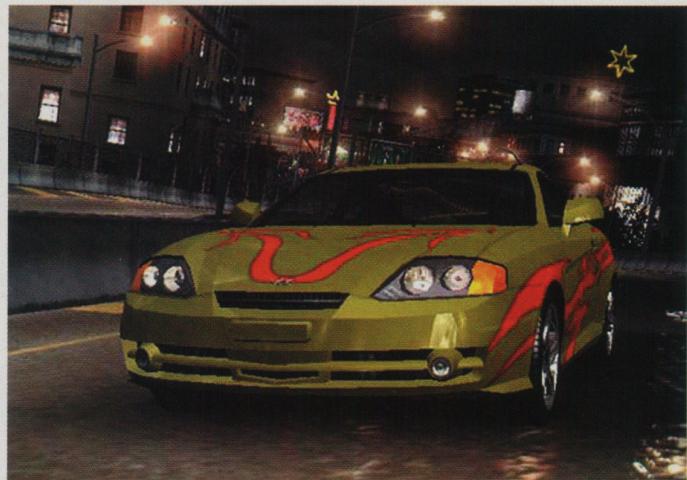
RACING

Многие, наверное, согласятся с тем, что PC версия Need for Speed: Hot Pursuit 2 в свое время стала досадным разочарованием. Примитивная гонка с весьма странной, даже по аркадным меркам, физикой, довольно посредственной графикой и полнейшим отсутствием всего того "изюма", которым славится Need for Speed, явилась худшей в истории серии. Если перевести все нецензурные слова, сказанные в адрес HP2 в помидоры, то их вполне хватило бы, чтобы забросать центральный офис EA Games. Однако существовал и другой Hot Pursuit 2, созданный под руководством канадской студии Black Box Games и выпущенный только для PlayStation 2. Эта игра, не в пример PC версии, получилась гораздо удачнее, по сути, общим между ними было только название, список машин и трасс.

В сложившейся ситуации боссы Electronic Arts по-быстрому распустили подразделение EA Seattle и всерьез занялись решением дальнейшей судьбы серии. Возможно основную роль сыграла все еще немалая популярность лейбла, возможно были еще какие-то причины. Но главное то, что в результате было решено создавать новый NFS, который сохранил бы в себе все лучшее из предыдущих частей и при этом открыл бы нечто новое. За концепцию игры взяли фильм "Форсаж" (The Fast and The Furious), а разработку проекта для всех платформ поручили хорошо зарекомендовавшей себя Black Box Games. Страхами, предположениями и гипотезами по поводу судьбы потенциального хита Need for Speed: Underground мы хотели бы поделиться с вами.

www.eagames.com/official/nfs/underground/en





Начнем, пожалуй, с того, что разработчики отошли от традиционных суперавто и полиции. Теперь нас ожидают подпольные ночные гонки, именуемые в народе не иначе как street racing. В число автомобилей, на которых предстоит нарушать ночное спокойствие города, входят 20 моделей от известных производителей. В игре нам будет предоставлена возможность прокатиться на Acura, Dodge, Ford, Honda, Hyundai, Mazda, Mitsubishi, Nissan, Peugeot, Subaru, Toyota и Volkswagen, выпущенных с 1995 по 2003 год. Разработчики, как видите, отказались от таких имен как Lamborghini, Ferrari, Porsche, однако не стоит отчаиваться. Ибо самую обычную серийную Мазду в Need for Speed: Underground можно будет изменить до такой степени, что даже Lamborghini станет трудновато с ней тягаться. Для тех, у кого в жилах течет кровь творца, приятной новостью станет то, что модифицировать можно очень многое: поменять бампера, спойлер, фары, резину, диски, трансмиссию, системы выхлопа, тормозные диски, сделать чип-тюнинг или добавить турбину. Вполне естественно, что после всех этих модернизаций и улучшений от серийного автомобиля не останется ровным счетом ничего. Кстати, в игре нас ожидают не ба-

нальные "Upgrade your car to next level", а вполне реальные детали от Remus, BBS, AEM, Eibach, Injen, Nitrous Express, StreetGlow, Turbonetics, и многих других. Для того чтобы придать индивидуальность каждому автомобилю, помимо гигантского количества запчастей, так же предусмотрена возможность разукрасить его, как только пожелает душа гонщика.

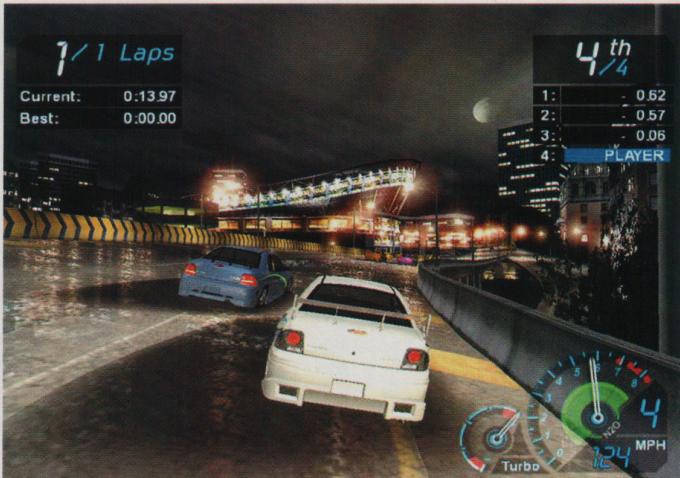
Играть нам предлагается в трех режимах: Drag Racing, Street Racing и Career. Первый больше относится к соревнованиям механиков, чем самих водителей. Гонка в этом случае будет проходить исключительно по прямой, а наша задача, — используя всевозможные модернизации, выяснить, чей же авто самый быстрый.

Street Racing во многом похож на, то, что мы уже видели в предыдущих сериях Need for Speed. Заезды проводятся по кольцевым городским трассам. Кроме того, Electronic Arts обещает злую полицию и множество других автомобилей, которые в самый неподходящий момент будут пугаться у нас под колесами.

Все что касается Career, разработчики держат за семью замками. По скучному ручейку просочившейся на данный момент информации известно лишь то, что в этом режиме игры присутствуют сюжет и около 100 различных заездов.

Однако самым впечатляющим аспектом Need for Speed: Underground уже на данном этапе разработки является графика. И список её прелестей отнюдь не ограничивается отличными световыми эффектами, прекрасной проработкой мокрого асфальта и шикарными моделями машин. На роликах из игры, которыми буквально завален Интернет, можно увидеть так называемый "турбо-эффект". Если же вы, по каким либо причинам, этого пока не видели, попробуйте представить себе, как при включении "турбо" машина резко ускоряется, изображение на краях довольно сильно размывается, создавая тем самым незабываемое чувство скорости. Нечто подобное было реализовано в Burnout на PlayStation 2, однако у нашего героя подобный трюк выглядит в разы зрелищней.

В завершение стоит сказать, что в этот раз у Need for Speed есть все шансы оказаться отличной игрой. На данном этапе разработки она уже выглядит просто великолепно, а тот факт, что команда разработчиков еще не подводила игровую общественность, внушает большую долю оптимизма. Так что всем, кто не видел ролики игры — качать. А ваш покорный слуга, тем временем, заложит до 20 ноября в анабиоз. Очень, знаете ли, не люблю ждать.



BROKEN SWORD: The Sleeping Dragon

Жанр ▶ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Разработчик ▶ REVOLUTION SOFTWARE

Издатель ▶ ACTIVISION

ДАТА РЕЛИЗА ▶ НОЯБРЬ 2003

ПЛАТФОРМА ▶ PC, PS2, XBOX



АЛЕКСЕЙ ПАСАК

www.brokensword3.com

ADVENTURE



Xотим мы этого или нет, но готовящаяся вот-вот выйти третья часть культового adventure-сериала "Сломанный Меч" окончательно и бесповоротно перекочевала в полноценный трёхмерный мир. Отныне за похождениями нашего героя мы будем следить через объектив камеры, а она будет изо всех сил стараться преподнести нам очередной этап игры в наиболее выгодном ракурсе от третьего лица. Никакой мышкой возвыши и набившего оско-мину пиксельхантига — все прогрессивные PC-квестоманы готовятся взять в руки джойпады или, на худой конец, настроить управление с клавиатуры (Escape from Monkey Island или Grim Fandango уже послужили хорошим примером).

Приключения третьей части будут происходить через год после событий Broken Sword: The Smoking Mirror. Теперь нам станут близкими и родными антуражи Конго, Франции, Египта и Англии. Герои остались те же — обаятельный разгильдяй Джордж Стоббарт и его французская напарница Нико. Основная завязка, как всегда, полна мистики и исторической подоплеки. Мы ищем древний манускрипт Войнича (Voynich Manuscript), который таит в себе зло, причем, как минимум, мировых масштабов, — более известное как Спящий Дракон (Sleeping Dragon). Не дать историческому и оккультному артефакту попасть в плохие руки — наша главная цель, к которой и придется про-

"Point'n'click мертв", — бесстрастно сказал директор Revolution Software Чарльз Сесил (Charles Cecil), и ветераны жанра adventure бессильно сжали кулаки. Можем забыть прилипшую к старой заезженной мышке руку, ностальгические 2D фоны и плоскую фигурку Джорджа Стоббарта (George Stobbart), на долю которого выпало немало приключений в первых двух частях ещё незаконченной трилогии "Сломанный Меч" (Broken Sword). На дворе новое тысячелетие, у каждого порядочного геймера в столе валяется геймпад, а миром правит 3D стандарт.

дираться через терни пазлов и часы сюжетных диалогов.

Не успели успокоиться массы, увидев первые игровые скриншоты, не улеглись ещё многостраничные перепалки на форумах по поводу неотвратимых перемен в обличиях наших старых знакомых, как Revolution Software ещё немного приподняла завесу тайны. Оказывается, теперь в игре появится энная доля action и stealth составляющей. На компромате в виде роликов, свободных для общего скачивания в сети, раздосадованные ветераны могли наблюдать Джорджа, прыгающего по горным склонам... Справедливый гнев поклонников не имел границ — получалось, что вместо классического продолжения Broken Sword нам хотят подсунуть очередную вариацию Tomb Raider, только с разветвленной сюжетной линией.

Но не стоит попусту нервничать и бросаться скоропалительными выводами. Со слов очевидцев, имевших возможность понаблюдать за приключениями Джорджа и Ко на последних ECTS и E3, выглядят всё совсем не так удручающе. Action часть сделана на манер QTE (Quick Time Events) из великолепной Shenmue — например, на нашу героиню нападает противник, и у нас есть несколько секунд чтобы быстро среагировать и нажать нужную клавишу. Успели — посмотрим скриптовую заставку, в которой Нико награждает противника мощным ударом так кстати подвернувшейся под руку сковородки. Не успели — игра пойдет немного в другом, не столь приятном для нас русле, или, что тоже вполне вероятно, заставит созерцать черный экран с надписью "Game Over". Так что вопрос о родстве со знаменитой гробокопательницей понемногу отпал.

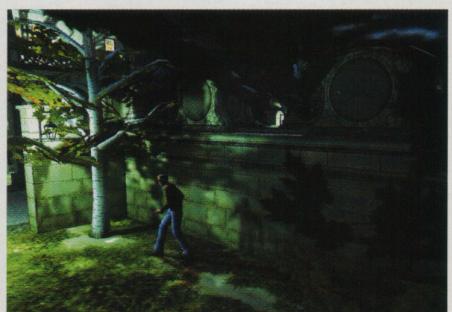
Визуально игра не потрясает, но и не вводит в тоскливо уныние, как хиты прошлых лет а-ля Mystery of the Druids. В арсенале имеется полностью трехмерный окружающий мир, синхронизация ре-

чи и движений губ, активное использование запатентованной системы освещения. Фактически это заметно при использовании stealth-части — игрок сможет прятаться в тени, оставаясь незаметным для окружающих.

Так как главных героев у нас двое, то, по ходу игры, персонажи смогут кооперировать для выполнения новых головоломок. Подсвечивание ключевых предметов и примеры пазлов, наподобие "передвиж ящик в нужное место" приводят к мысли о схожести Broken Sword: The Sleeping Dragon с незабвенным сериалом Resident Evil. Разве что без зомби, гранатометов и пишущих машинок.

В одном из интервью Чарльз Сесил заверяет, что "разработка новой части в верных руках". Хочется верить. Ведь если лишить новую серию BS неповторимого шарма той замечательной наивной двухмерности, недрогнувшей рукой отсечь от нее великолепный юмор и хотя бы немножко изменить персонажей, уже успевших полюбиться миллионам, — от игры останется только большая грустная условность, тихо звенящая уже реквиемом по жанру, а не по жанровой особенности.

Приятно, что у Revolution Software есть хороший пример — Lucas Arts со своим замечательнейшим продолжением Monkey Island. Так что в сердце теплится надежда на удачное приключение наших старых-новых знакомых...



КОМПАНИЯ "МУЛЬТИТРЕЙД" ПРЕДСТАВЛЯЕТ

Акелла

Patrician III: Rise of the Hanse

Patrician III.

Расцвет Ганзы



pc cdrom



STRATEGY LINE
ASCARON

Новая экономическая RTS на тему морской торговли создана для тех, кто не боится поставить на карту все! Ведь у вас есть цель: стать Главой Ганзейского Союза. И как вы этого добьетесь: станете ли дипломатом и займетесь обустройством города или контрабандистом и будите набивать сундуки денежками - все равно. Это случай, когда цель оправдывает средство.



Новый редактор карт и искусственный интеллект, который адаптируется в соответствии с опытом и возможностями игрока



Расширенные торговые возможности



Patrician Gold представляет собой одну из самых красивых и визуально притягательных игр этого жанра



© 2003 "MultiTrade", © 2003 "Akella"

© 2003 "Ascaron Entertainment UK Ltd"

Издатель на территории Украины - компания "МультиТрейд".

По вопросам оптовой закупки обращаться по тел.: (044) 237 5186,
233 2820; sale@multitrade.com.ua; www.multitrade.com.ua



РОМАН ШИШКИН

Жанр > ШУТЕР
 Разработчик > UBISOFT
 Издатель > UBISOFT
 Издатель на Украине > МУЛЬТИТРЕЙД

Дата релиза > ДЕКАБРЬ 2003
 Платформа > PC, XBOX

www.whoisxiii.com

FPS



"Он очнулся. Он ничего не помнил. Он хотел вернуть свое прошлое. Но прошлое само нашло его. В обличии хмурых людей с автоматами. Им было приказано взять его живым или мертвым. Ему не нравилась такая перспектива. Он бежал. Уже вскоре он будет отстреливаться от преследователей плечом к плечу с симпатичной девушкой..."

Tакой сюжет нам знаком, как родной. Нескончаемым потоком текут фильмы, книги, компьютерные игры, в которых героя терзает амнезия. Смахивая слезу умиления, мы представляем вам еще одного пациента с диагнозом "потеря памяти".

Знакомьтесь, его зовут Тринадцатый. Место рождения — комиксы. Год рождения — 1984. Именно тогда бельгийцы Жан Ван Хамме (Jean Van Hamme) и Уильям Вэнс (William Vance) издали первую книжку комиксов про гражданина, которого спасатели обнаружили на морском берегу. У потерпевшего имеются: одна татуировка "XIII" на ключице, один ключ от сейфа, один комплект одежды. И, что самое интересное и неожиданное, он понятия не имеет, как его зовут, откуда он и как сюда попал. Доставить бы его, беднягу, в ближайший медпункт, но вне-

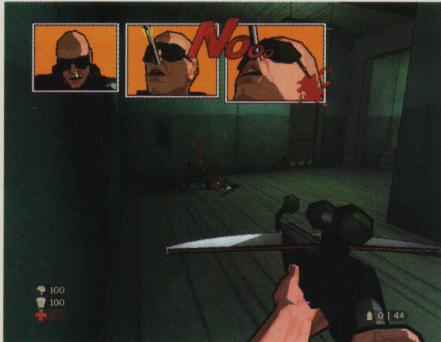
запно начинается жуткая стрельба. Тринадцатого по всем телеканалам объявляют в розыск как подозреваемого в совершенном накануне убийстве президента США, — и вечер перестает быть томным.

Приходится теперь парню без прошлого доказывать свою невиновность. А заодно пытаться найти тех, кто его подставил, не забывая попутно соблазнять все новых и новых женщин. Оказывается, он отлично владеет различными видами оружия. Умеет быстро найти новых друзей. Хотя они, может статься, и не друзья ему вовсе, а совсем даже наоборот.

Каждая глава комикса, который, кстати, издают по сей день, пронизана заговорами, слежками, недоверием и тому подобной паранойей. Настоящий, значит, шпионский триллер с уймой благодатного материала, на котором Ubisoft и решила взрастить свою новую игру. А поскольку

первоисточником служат рисованные картинки, вспомнили про технологию "cel-shading", позволяющую придать компьютерному изображению "комиксовый" вид, неописуемый словами, но прекрасно узнаваемый на скриншотах. Нарисованные противники топают к вам, а из-под их ботинок выпрыгивают слова "top, top". Вы простреливаете солдату ухо, и он тут же отзыается надписью "NOOOOOOO" на пол-экрана. Взрывается граната и вместе со вспышкой света обязательно появится огромное "BOOOOM!!!". Только и успевай в разгар боя отличать вылезающих отовсюду супостатов от "нападающих" со всех сторон надписей. Но это еще не все. Разработчики решили быть до конца верными "комиксовому" стилю, и теперь в углу экрана часто будут появляться окошки-вставки, где в деталях можно разглядеть, например, удачное попадание стрелой в голову противника, или же эффектное падение с высокой скалы прорыженного солдата, а иногда даже изображения ключевых предметов на уровне.

Надо заметить, что время от времени Тринадцатого все же навещают обрывки



воспоминаний. И эти моменты выглядят действительно впечатляюще. Нашел наш герой досье на себя любимого, пролистал пару страниц. И тут вдруг яркий свет... Вспышка... Перед ним проносятся картины из прошлой жизни. Подобные "флэшбеки" посещают Тринадцатого на протяжении всей игры, по крупицам к нему возвращается память, приближая страшно за-секреченную разгадку всех его тайн.

Всего в игре будет 37 миссий, объединенных в 8 больших разделов. Сюжет — захватывающий и не дающий расслабиться до финальных титров триллер — основан на первых пяти книгах комикса. Он, как и первоисточник, вызывает у игрока непреодолимое желание докопаться до сути происходящего. Тайный заговор, секретные организации, неожиданная помощь от тех, кого раньше считал врагом... А уж помотает нас по миру! После жары и пальм наш герой попадает в снег и холод, после банка Нью-Йорка — в психиатрическую лечебницу строгого режима, после штаба ФБР — на дно океана. Разработчики не поленились перенести из оригинального комикса множество ярких персонажей, например, вечно дымящего сигарой генерала Кэррингтона, заботящегося о Тринадцатом как о собственном сыне; майора Джонс — шоколадную девушку со стальным блеском в глазах, помогающую герою и советом, и пистолетом; лысого субъекта по кличке Мангуст — главного плохиша и редиску.

Ubisoft обещает наличие в игре 15-ти видов оружия, которое должно одинаково порадовать и тех, кто решит проходить игру оставляя после себя лишь выжженную землю, и любителей скрытности, прокладывающих себе дорогу в логово противника без шума и пыли. Специально на радость последним в запасе у Тринадцатого имеются разные шпионские приспособления. Кроме того, большинство стволов смогут похвастать наличием альтернативного режима стрельбы. Хотя не нужно думать, что в качестве оружия мы сможем использовать только традиционные пистолеты, автоматы, ножи и гранаты. В ход идут и окружающие предметы, например, лежащая на столе пепельница может быть ловко запущена в агента ФБР, осколок стекла можно поднять и метнуть в так некстати вышедшего из-за угла солдата, а ни в чем не повинная табуретка всегда вынуждена будет соглашаться с тем, что единственное правильное ее назначение — быть разломанной о голову мерзкого хулигана с пулеметом. Вот такие суровые будни у больных амнезией.

Музыка в игре, разумеется, тоже шпионская. Осторожные мелодии держат в напряжении, когда мы совершаляем беззвучный рейд в тыл врага, но во время перестрелок сменяются захватчиками, добавляющими адреналина композициями. И, уж

конечно, игра была бы невыносимо скучной, если бы нашему анонимному агенту дали неправильный голос. Но в Ubisoft не дураки сидят, они сразу смеянули, что никто на эту роль не подойдет лучше, чем самый известный параноик Голливуда — мистер Фокс Малдер, в миру Дэвид Духовны. Именно он станет усердно разыгрывать амнезию, а мы будем ему верить.

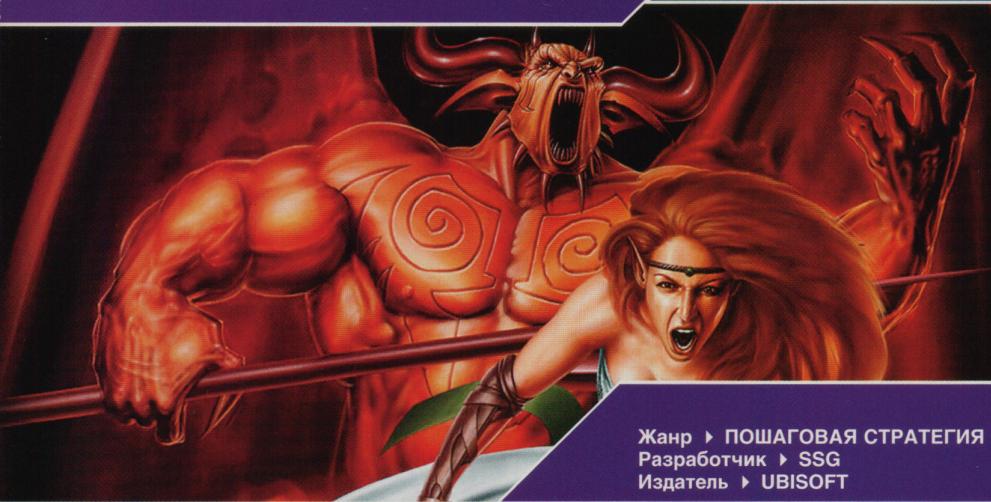
Ах да, мы чуть не забыли упомянуть о multiplayer. Разработчики, не скучая, обещают как стандартные его режимы, например, Capture The Flag, Deathmatch, Team Deathmatch, так и доморощенные — Sabotage, Cover me. Также будет возможность надрать уши другу Ваньке по Интернету.

Из всего сказанного следует, что игру "XIII" ждать просто необходимо. И учтите, если она будет успешной, нам, наверняка следует приготовиться к появлению огромного количества игр, использующих технологию "cel-shading". Грядет новая эра. И почему-то нас устраивает такой ход событий.



Гранатомет решает!





WARLORDS IV

HEROES OF ETHERIA

МИХАИЛ ЗИНЧЕНКО

Жанр ▶ ПОШАГОВАЯ СТРАТЕГИЯ
 Разработчик ▶ SSG
 Издатель ▶ UBISOFT

Дата релиза ▶ КОНЕЦ 2003
 Платформа ▶ PC

www.warlords4.ubi.com

TBS

Хорошо появиться на свет пошаговой стратегией! Хорошо почувствовать себя избалованным дитем. В других жанрах игрока можно с порога напугать посредственной графикой, невзрачной музыкой или в тысячный раз пересказываемым сюжетом. Мало ли вокруг есть всяческих 3D шутеров и ролевых игр? А вот нас мало! Нас нужно беречь и изучать, ибо пополнения в наших рядах бывают нечасто.

Новое творение из цикла Warlords от австралийской команды SSG вспомнило свою более чем 20-летнюю историю и вернулось к пошаговой форме, очевидно приняв во внимание достаточно горький опыт Warlords Battlecry, не так давно предпринявших попытку эмигрировать в густонаселенную область стратегий реального времени.

Сюжетная линия Warlords 4 выдержана в духе классической turn-based strategy и, скорее всего, не впечатлит тех из нас, кто уже успел оценить заботливую проработку кампаний в играх серии Disciples. Вступление вылетает из головы сразу после прочтения и вызывает лишь стойкое желание побыстрее закрыть экран с его текстом. Для последующего прохождения достаточно знать, что во главе всех бед стоит свихнувшаяся эльфийка-маг по имени Aravein, привавшая на земли Etheria орды нечисти, каковые нам в дальнейшем и соседи.

В начале игрок создает свою инкарнацию, выбирая себе одного из тех самых Warlord-ов, в честь которых и названа игра. Далее наш Герой набирает опыт и мо-

жет быть использован как в кампании, так и в отдельных сценариях. Есть подозрение, что именно желание вскормить своего питомца опытом до заоблачных высот и может стать главным поводом возвращаться к игре снова и снова.

В демонстрационной версии представлены лишь две расы: Рыцари и Темные Эльфы, тогда как в финальной обещают порадовать целыми десятью, добавив Империю, Гномов, Огров, Орков, Нежить, Демонов, Эльфов и даже Драконов. Всем выдано по 5 видов боевых единиц, включая одно осадное орудие и эксклюзивного героя. А всего, вместе с различными монстрами, обещано более 60 различных существ с собственными показателями опыта и уровней. Экономики практически нет, что отрадно, — все подсобные хозяйства изначально закреплены за определенными городами, и единственным способом пополнить опустевшую казну являются... правильно, — военные действия.

На стратегической карте остро ощущается нехватка декоративных элементов, хотя надо отдать должное — вода здесь выглядит довольно неплохо по сравнению с другими представителями этого жанра. Во время битвы игра переходит в тактический режим, где у нас появляется возможность полюбоваться полностью трехмерными, хотя и несколько неуклюжими моделями войск.

Бои проходят в стиле самых первых Warlords: отменить приказ сражающемуся в порядке очередности невозможно, по крайней мере, до окончательной гибели его самого или всех супостатов. Развернутая система глобальных и боевых заклинаний делится на 5 школ (Divine, Nature, Necromancy, Rune, Summoning) и во многом напоминает уже виденное нами в Age of Wonders. Путешествия же по экрану победоносных армий из героя и не более чем 7 существ — безусловный реверанс в сторону Disciples.

Можно, конечно, еще долго сравнивать готовящийся сиквел с уже вышедшими играми этого жанра. Но вот что поразитель-

но, — при всей вторичности и уйме недостатков в Warlords 4: Heroes of Etheria можно играть даже на стадии демо-версии, причем играть с удовольствием. А обещанный сетевой режим (до 8 игроков), да и старый добрый Hot Seat так и подмывают уже сейчас начать продумывать варианты развития своего будущего Warlorda. Обожаемая кнопка "End of Turn" делает свое злое дело.



Проблемы с масштабом налицо



Вражеский Warlord вскорости падет в неравном бою



CALL of DUTY

Жанр ▶ ШУТЕР ОТ ПЕРВОГО ЛИЦА
 Разработчик ▶ INFINITY WARD
 Издатель ▶ ACTIVISION
 Издатель в России ▶ 1С

ДАТА РЕЛИЗА ▶ НОЯБРЬ 2003
 ПЛАТФОРМА ▶ PC

www.callofduty.com

FPS

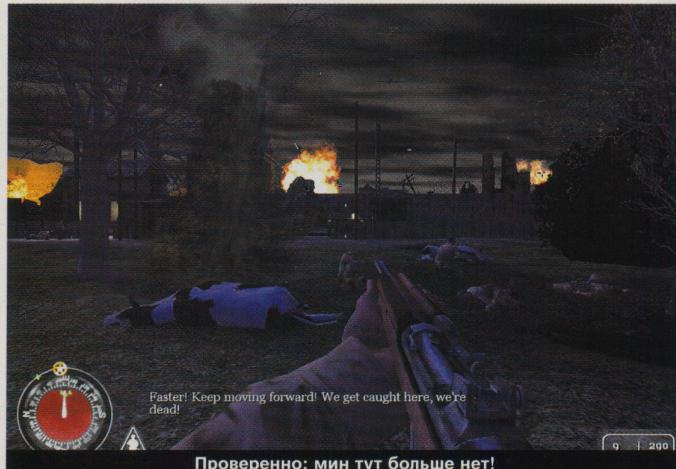
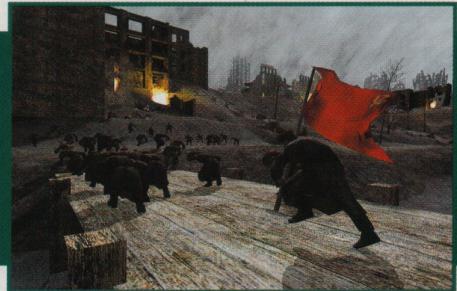
Прошло уже больше пятидесяти лет со времени окончания Второй Мировой Войны, а ее тематика с новой силой захлестнула кино, литературу и, конечно же, компьютерные игры. Мы завоевывали свою Medal of Honor, противостояли нацистским захватчикам в Sudden Strike, координировали действия отряда бойцов Silent Storm... Да, всех игр, так или иначе повествующих о тех ужасных событиях, просто не упомнишь. И вот Activision вновь предлагает нам почувствовать себя в шкуре рядового бойца антигитлеровской коалиции. Перед нами Call of Duty.

События игры, как вы уже поняли, происходят во время Второй Мировой и разворачиваются на полях боевых действий по всему миру. На протяжении 24 миссий в четырех кампаниях мы будем воевать в составе армий США, Советского Союза и Объединенного Королевства с одной единственной целью — дойти до Берлина. Демо-версия позволяет окунуться в события лишь одной битвы, но при этом дает полностью ощутить весь тот хаос, где сквозь огонь и взрывы, по телам своих товарищей, метр за метров, мы будем продвигаться к победе. Победа, которая стала самым кровавым опытом для всего человечества.

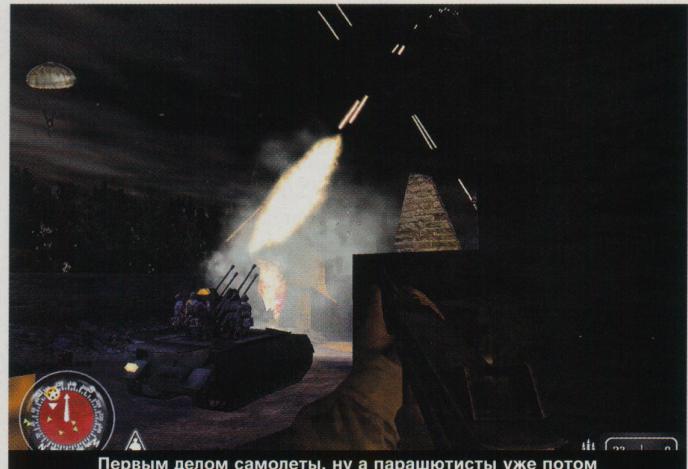
Графика в игре очень реалистична, хотя местами немного бедновата. Но главное, пожалуй, то, что она заставляет вас поверить во все происходящее и полностью погрузиться в атмосферу игры.

Атмосферность, бесспорно, является одной из главных особенностей Call of Duty. Она сопровождает вас на протяжении всего демо-уровня. Сбитые зенитными орудиями самолеты, взрывы бомб, трассеры снарядов — все эффекты в игре, включая звуковые, реализованы на высшем уровне и, что важно — очень достоверно. AI противников местами просто поражает. Они выискивают лучшую точку для обстрела, пригибаются, прячутся за баррикадами, не давая ни малейшего шанса подобраться к ним вплотную. На высоком уровне сложности пройти миссию практически невозможно. Стоит вам только неосторожно высунуться из укрытия, и, будьте уверены, вас ждет смерть. От пули или от гранаты, не важно, враги умело пользуются и тем и другим. Чего не скажешь про союзников, которые, естественно, присутствуют в столь масштабной игре. Они, конечно же, оказывают давление на врага, но давление это по большей части психологическое и оказывается, в основном, на вас, когда приходится смотреть, как товарищей по оружию подбрасывает в воздух взрывами. Поскольку соратники ваши совершенно самостоятельные и повлиять на их действия нельзя в принципе, серьезной помощи от них ждать не стоит. Хочешь сделать что-то хорошо — сделай это сам.

Call of Duty, безусловно, заслуживает внимания поклонников масштабных и атмосферных игр по Второй Мировой Войне, в частности фанатов Medal of Honor. И если вы один них, то Call of Duty — игра созданная специально для вас. Подробный обзор ждите в следующем номере журнала.



Проверено: мин тут больше нет!



Первым делом самолеты, ну а парашютисты уже потом



MAX PAYNE 2

THE FALL OF MAX PAYNE

РОМАН ШИШКИН

Жанр > ШУТЕР ОТ ТРЕТЬЕГО ЛИЦА
 Разработчик > REMEDY ENTERTAINMENT
 Издатель > ROCKSTAR GAMES

Требования: Windows 98/XP/ P3 1 GHz/ 32 Mb T&L accel./ 256 Mb RAM

7,5

- ⊕ Стильные заставки
- ⊕ Приятная графика
- ⊕ Захватывающий геймплей
- ⊖ Игра слишком короткая
- ⊖ Ощущение "вторичности"

ACTION

За окном монотонно шуршал дождь... Однообразность звуков изредка нарушалась раскатами грома... Эта осень будет длиться долго, я буду вспоминать ее, как вспоминал ту пронизывающую зиму... Ведь бывают и осенью нежные, приятные дни... Почему же сейчас все так тоскливо, почему в воздухе висит грубая безысходность, почему теплые улыбки заперты на чердаке, а лицо посещают лишь кривые ухмылки? Потому что нуар...

Макс Пейн (Max Payne) пришел на наши винчестеры два года назад. Человек, которому нечего терять, бежал по мрачному заснеженному Нью-Йорку, истребляя врагов сотнями, используя в перестрелках знания, почерпнутые из брошюры "Джон Ву рекомендует...". На его пути встречались разнообразные персонажи, и каждый из них был потрясающе колоритен. Макс видел предательство и дружбу. Он мстил за смерть жены и ребенка, надеясь на встречу с ними в непроложительных беспокойных снах. Но Remedy Entertainment резко оборвала его миссию, хотя всем было понятно, что продолжение будет. Разумеется, мы ждали, приходя в уныние после слухов, что "Второй Пейн" появится лишь в 2005 году, и широко улыбаясь, когда появлялась информация, что ждать осталось совсем недолго. И вот Макс вернулся!

На первый взгляд игра кажется близнецом первой части. Впрочем, немного возмущавшей копией старшего брата она остается и на второй, и на третий, и даже на

двадцать восьмой взгляд. Все положительные моменты Макса Нумер Раз перенесены в Нумер Второй, а вот нового добавлено очень мало. Присутствует и "slow motion", и лихо закрученный сюжет, и поразительные сны Пейна. Даже способ, которым в finale Макс расправляется с главным поганцем, начисто слизан с первой части. Но давайте по порядку...

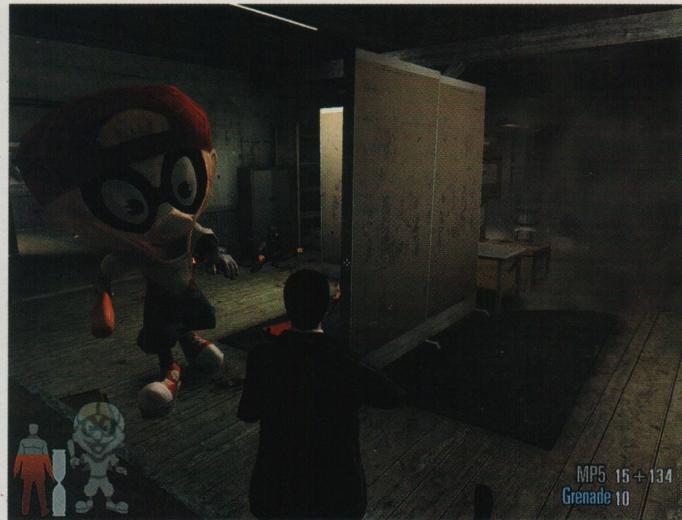
К Пейну снова стучатся проблемы. И он снова будет решать их своим привычным способом — с помощью оружия и врожденной феноменально-суперменской способности задерживать время. В первой части режим "время пули" ("bullet time") был реализован очень хорошо, однако использовался редко. Чаще пользовались так называемым "shootdodge". Макс прыгал в сторону, вперед или назад, все вокруг замедлялось, и он неспешно поливал противников свинцовым дождем. Во второй части "shootdodge" уже не забирает драгоценное время из песочных часов, но и пользоваться им уже не так полезно — теперь неприятности лучше встречать не



www.maxpayne2.com

в полете, а твердо стоя ногами на земле. Нажимаем кнопку замедления, — реальность меняет цвета, и теперь мы, уподобляясь Нео, можем уклоняться от пуль, всаживая заряд за зарядом в тела несчастных врагов. С каждым удачным попаданием время замедляется еще больше, противники превращаются в почти недвижимых деревянных болванов, в то время как Макс, под гулкий стук своего сердца, не снижая скорости, продолжает свой смертоносный танец. Однако это новов-





ведение сделало игру более простой и забрало львиный кусок фан-фактора. "Старый" Макс выпрыгивал из-за угла, являемся себя народу на доли секунды, одаривал супостатов свинцовыми подарками и скрывался за очередным углом. "Новый" Макс, включив "время пули", несется прямо на врагов, сопровождаемый какофонией выстрелов. Интерес потерян — смеяться смерти в лицо, оказывается, не так уж интересно.

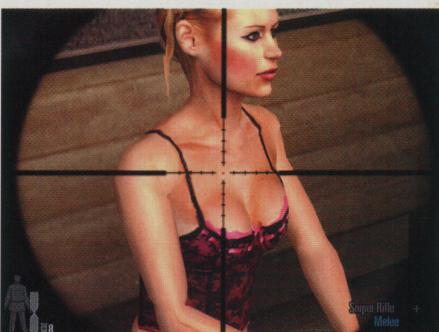
Врагов стало больше, да и мозгами они "похорошили", но, к сожалению, ненамного. Плохиши умеют прятаться за ящиками, бочками и колоннами, объединяться в группы, однако за всем этим слышен скрип колесиков банальных скриптов. А вот для гранат скриптов почему-то не подвезли. Враг тупо смотрит на прилетевший к нему от Макса взрывоопасный презент, даже не думая отбежать в сторону. Противники стреляют очень метко, что вкупе с их многочисленностью создает одну маленькую проблему — Макса довольно часто убивают. Не беда, жмем "quickload", и вот тут-то наступает великий облом — продолжительность этой самой "быстрой загрузки" может колебаться от пары секунд до полутора минут. Ожидание напрягает ужасно, и если в режиме сложности "Detective" это еще терпимо, то в режимах "Hard-Boiled" и "Dead on Arrival", где противники звереют не по дням а по часам, игра превращается в почти постоянное лицезрение окошка

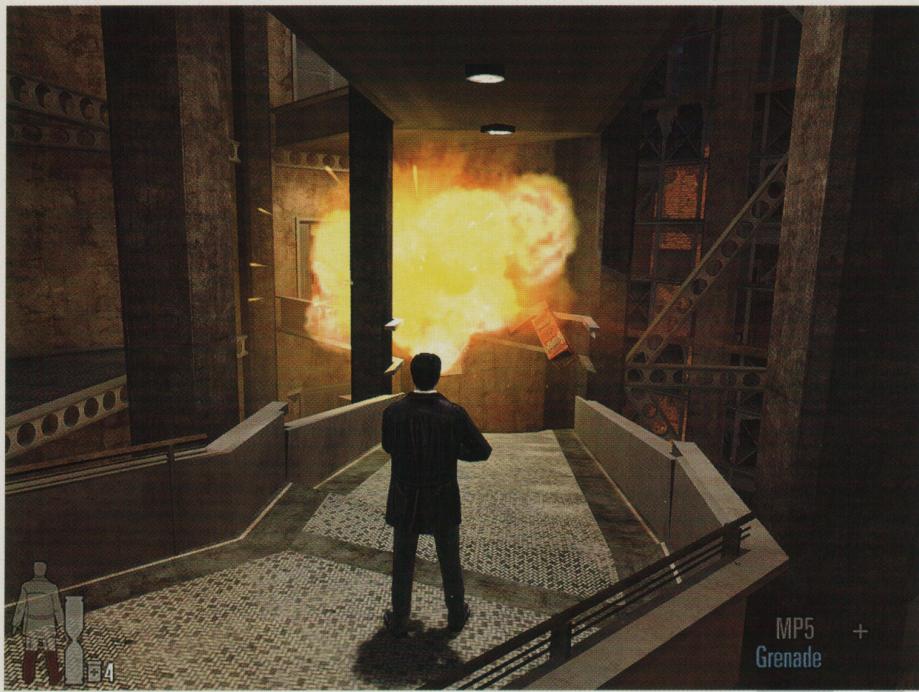
LOADING. Несколько раз за к нашему альтер-эго присоединяются дружественные персонажи, готовые помочь ему в отстреле врагов. Толку от таких помощников — ноль. Пальнув пару раз, они благополучно натыкаются на посланную врагом пулью и мрут как мухи.

Оружие со временем первой части почти не изменилось — в наличии у нас все те же пистолеты, полуавтоматическое оружие, автоматы, дробовики и снайперские винтовки. Внимательно поглядев в сторону Halo, разработчики добавили кнопку "долбануть прикладом". Она совершенно бесполезна в такой игре, как Max Payne 2, но следование моде налицо. В том же Halo разработчики почерпнули еще один хороший момент — гранаты и коктейли Молотова ведь можно "повесить" на отдельную клавишу, а не перебирать во время жаркого поединка все доступное оружие. А вот это уже полезно, в игре помогает. Большим тухлым яйцом сле-

довало бы запустить в человека, решившего, что после попадания в грудную клетку из снайперской винтовки Драгунова, противник может резво вскочить и, как ни в чем не бывало, побежать дальше. И только вторая пуля успокаивает его окончательно.

К Max Payne 2 разработчики прикутили модный Havok, отвечающий за физику. Движок этот кичится своей попсовостью и несерьезностью, однако выглядит довольно симпатично. Пейн вкапливает пулью за пулей в откуда ни возьмись появившегося неприятеля. Тот, вскрикнув, отправляется в непродолжительный полет, пока не натыкается на заботливо прикрученную кем-то полочку. Хлипкие шурупы не выдерживают, и все находящееся на полке баночки и коробочки, кувыркаясь, летят на пол, следя каждая своей траектории. В замедленном режиме смотрится восхитительно. В следующей комнате бросаем гранату в супоста-





та, затаившегося за нагромождением коробок, бочек, столов и стульев. Оглушительный взрыв, слепящая вспышка, несчастный улетает, размахивая конечностями. Коробки и прочая дребедень, усеивают все пространство комнаты. Однако что это? Столы все такие же целые, коробки сохраняют свою форму, у стула ни одна ножка не отвалилась... Смотрится омерзительно.

Графическая часть не открывает новых горизонтов, однако наполнена стилистикой нуар до предела, за что разработчикам огромная медаль. Все те же задворки гигантского Нью-Йорка встречают нас фотoreалистичными текстурами, лужи от

некончаемого дождя отражают серые силуэты зданий, тусклые лампочки безуспешно пытаются прогнать темноту коридоров. Никуда не делись графические новеллы в начале и конце каждого эпизода — они, как и в первой части, связывают игровой процесс воедино. Для этой же цели служат ролики на движке, во время которых мы поражаемся, насколько красиво сделаны лица героев. Макс щеголяет физиономией, сдобренной тысячами полигонов, хотя и совершенно не похожей на ту, которой он ухмылялся в первой части. Эффекты выполнены хорошо, но они не так уж далеко ушли от того, что мы видели в Max Payne. Анимация тоже



сделана со вкусом, если только не принимать в расчет то, как бегает Мона Сакс (Mona Sax) — от грации танцующего бегемота прийти в восторг весьма затруднительно. Напрягает и то, что при обильном насаждении на окружающие стены отверстий от пуль, разработчики забыли отобразить графически повреждения на противниках. Из них исправно вылетают фонтанчики крови, но сами модели остаются девственно чисты.

Звуковое оформление игры выполнено на высочайшем уровне. Великолепная атмосферная музыка появляется редко, но в тему — в меню, во время демонстрации имен создателей, при показе комиксов да еще в паре игровых эпизодов — больше она не нужна. А вот сочное эмбиентное смешение гула Нью-Йорка, живущего своей жизнью, непрекращающегося дождя и свиста пуль будет сопровождать нас постоянно. При активации "времени пули" кристально четко слышно лишь биение сердца Макса, резкие хлопки выстрелов и тонкий свист пуль. Остальные звуки замедляются и уходят на задний план. Подбор актеров, так же как и в первой части, блистает. Каждому персонажу подобран идеально подходящий голос. Макса Пейна озвучивал все тот же Джеймс МакКефри (James McCaffrey), задумчивые и неспешные интонации которого мы узнаем с первых же секунд.

Время от времени вы будете останавливаться для того, чтобы посмотреть очередную телепередачу, послушать смешные разговоры нехороших парней, пострелять по банкам, наслаждаясь тем, как они разлетаются. Но даже при всех этих остановках вместе с замедлением времени в режиме "время пули" игра ужасно короткая, в этом она переплюнула даже Max Payne⁹¹. Только начинаем входить во вкус, только почувствовали кайф от замедленных перестрелок, как на экране появляется ненавистный "THE END!". Чтобы пройти сюжетную линию, вам хватит нескольких вечеров. После чего откроется следующий уровень сложности, потом еще один. Также существует два режима игры в время — в одном нужно как можно быстрее пройти игру, в другом — продержаться по-дольше на уровне, где постоянно респаунятся противники. А многопользовательского режима нет и в помине.

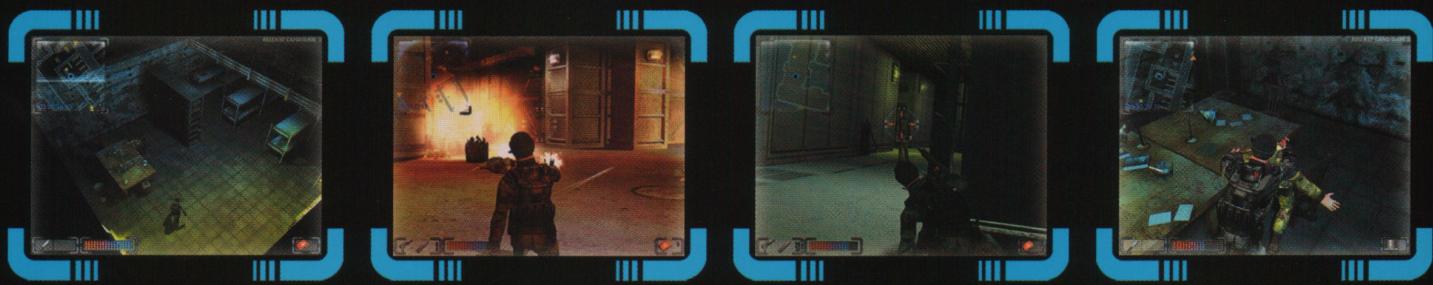
В итоге мы видим достойное продолжение первой части, оказавшееся точно таким же увлекательным, точно таким же стильным и точно таким же коротким, даже короче. Режим замедленного времени, одна из основных фишек игры, уже не вызывает того восторга, который переполнял нас, когда вышел Макс Номер Один. Но поиграть в эту игру стоит обязательно хотя бы ради кинематографичной истории любви в стиле нуар. Она великолепна!



GORKY ZERO - УНИКАЛЬНАЯ ИГРА.

ОНА ИДЕАЛЬНО СОЧЕТАЕТ В СЕБЕ ACTION, ТАКТИЧЕСКИЙ ШУТЕР И СТРАТЕГИЮ!
ЗАПУСТИВ GORKY ZERO, ВЫ ЕЩЕ ДОЛГО НЕ СМОЖЕТЕ ОТ НЕГО ОТОРВАТЬСЯ!

- WWW.ADRENALINEVAULT.COM



© 2003 Metropolis. © 2003 "Руссобит Паблишинг". © 2003 "МультиТрейд". Все права защищены.
Издатель на территории Украины - компания "МультиТрейд".

Multi
trade

Русс
обит-М
www.RUSSOBIT-M.RU

COMMANDOS 3

DESTINATION BERLIN



ВЛАДИМИР СИМОНОВ

Жанр ▶ ТАКТИЧЕСКАЯ СТРАТЕГИЯ
 Разработчик ▶ PYRO STUDIOS
 Издатель ▶ EIDOS INTERACTIVE
 Издатель в России ▶ НОВЫЙ ДИСК

Требования: Windows 98/XP/ P4 1,5 GHz/ 512 MB RAM/ 64 MB Video card

8,5

- ⊕ Дух старых Commandos, красивая графика, кинематографичность
- ⊖ Модели юнитов и интерьеров сделаны не лучшим образом, некоторым не понравится возросшее количество action в ущерб тактике

www.commandos3.pyrostudios.com

TACTICAL STRATEGY

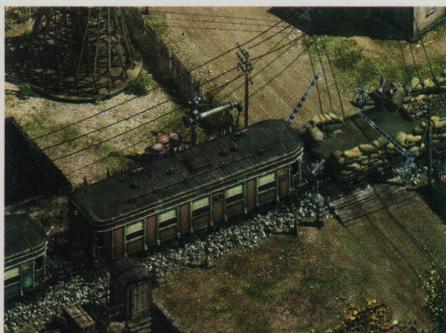


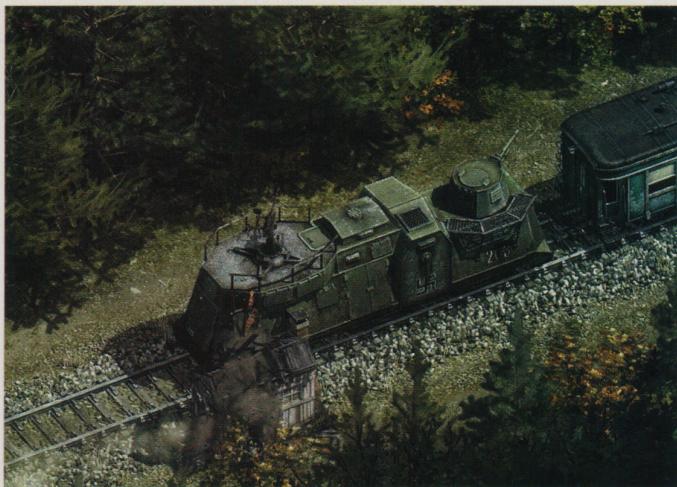
Согласитесь, не каждый день разработчики балуют нас играми, которые своим выходом ознаменовывают рождение нового жанра. Тем не менее, в далеком 98-ом году это удалось небольшой испанской студии под названием Pyro Studios, выпустившей первую "тактическую стратегию" Commandos. Обладая отменной графикой и продуманным игровым процессом, сравнимым с шахматами в реальном времени, она прочно обосновалась в анналах игровой истории. Вполне естественно, что при таком раскладе никто не сомневался в необходимости создания сиквела. Руко-

водствуясь принципом "больше да лучше", разработчики спустя пару лет упорных трудов выдали нагоря продолжение Commandos 2: Men of Courage. Несмотря на то, что игровой процесс стал несколько проще, вторая часть в целом выглядела и главное игралась с не меньшим азартом. Удовольствие, которое получал игрок от прохождения миссии в Commandos 2, было совершенно особым. Ни постройка огромной империи, ни победа над злым монстром не сравнится с тем чувством легкой эйфории, которое охватывает вас после преодоления последнего немецкого защитного рубежа. Именно этого чувства вместе со значительно увеличенными размерами карт, несколькими новыми персонажами и улучшенной графикой, хватило для того, чтобы вторая часть повторила успех оригинала.

И вот вышла Commandos 3: Destination Berlin, которая стала финальным аккордом трилогии — разработчики заявили, что не планируют дальнейшее развитие серии. Возможно сам лейбл Commandos в будущем мы увидим еще не раз, но он уже никак не будет связан ни со Второй Мировой, ни с нашими шестью героями.

Сюжет Destination Berlin, ничего нового в себе не несет. События по-прежнему происходят в сороковых годах предыдущего столетия, в короткую эпоху стремительного взлета и не менее стремительного падения нацизма. Нам предстоит поучаствовать в трех не связанных между собой кампаниях, которые можно пройти в произвольном порядке. На выбор предлагаются: Сталинград (как туда занесло западных командос, понять трудно), Нормандия и Центральная Европа. Почек-





му предпочтение было отдано именно этим локациям? Все просто. Дело в том, что при создании *Commandos 3*, авторы хотели видеть свое детище максимально кинематографичным. Поэтому Сталинград во многом напоминает голливудский блокбастер "Враг у ворот", Нормандия ассоциируется со знаменитым "Спасением рядового Райана", а берлинская кампания копирует события фильма "Поезд".

В Сталинграде нашим первым заданием станет дуэль с немецким снайпером и прикрытие советских солдат. Огорчает лишь один фактор. По распространенной на Западе традиции, во всех играх, сюжетно касающихся Второй Мировой, наши с вами деды и прадеды, изображены некими имбезилами, совершенно не способными к ведению осмысленных боевых действий. К сожалению, *Commandos 3* не стала исключением. Кампания в Сталинграде начинается с невероятно глупого диалога между советским солдатом и

командосом союзников. Первый, чуть ли не плача, умоляет второго ликвидировать немецкого стрелка, методично истребляющего наших солдат, которые, надо сказать, ведут себя крайне нелепо и просто подставляются под вражеский огонь. Снайпер, управление которым возложено на игрока, с видом сочувствия к никемным русским, тут же соглашается помочь, изрекая чисто голливудскую фразу: "Как говорят янки, я беру его на себя".

В остальных же кампаниях вас ждет все, чем славится игра, — операции по саботажу немецкой техники, в частности подводных лодок серии "U" накануне знаменитой высадки союзников в Нормандии; спасение достижений мирового искусства, которые нацисты вывозят из оккупированной Франции.

Сами же задания, в отличие от предыдущих *Commandos*, имеют серьезный уклон в сторону action, что, возможно, не понравится любителям выверенных действий и

щательного планирования каждого шага. Операции под артиллерийским огнем или бомбардировкой во многих миссиях стали обычным делом. Стремление максимально расширить аудиторию продукта привело к тому, что игроки получили в свое распоряжение более мощное оружие (вроде артиллерии и тяжелых пулеметов), а стрельбе теперь обучены абсолютно все персонажи, включая вора. Большинство миссий заключены в жесткие временные рамки, подхлестывая тем самым игрока к оперативным действиям. Например, необходимо успеть захватить поезд, пока он не пересечет границу Франции или убить снайпера, пока тот не перестрелял советских солдат. Однако, не смотря на action-ориентированность, без планирования будущей операции, пройти *Commandos 3*, сходу не представляется возможным. Терпеливый игрок, который ищет разные пути для достижения цели, справится с игрой намного быстрее любителя действовать напролом. Некоторые миссии даже интересно проходить повторно, после того как вы поймете свои ошибки. Еще одним плюсом является тот факт, что, в отличие от предыдущих серий, где всем премудростям игры надо было обучаться непосредственно в бою, в *Commandos 3* для новичков предусмотрен Tutorial, который может значительно упростить и ускорить знакомство с игрой.

Нужно отметить, что состав самих командос претерпел незначительные изменения. На пенсию отправилась Natasha "Lips" Nikochevski вместе с собакой по кличке Whiskey, а в нашем распоряжении осталось шесть человек — зеленый берет, шпион, вор, снайпер, сапер и подводник. Зато возможности бойцов невидимого фронта заметно расширились. Появились два типа поведения: агрессивный и оборонительный. При выборе первого из них ваш командос откроет огонь по любому, кто попадет в его поле зрения, а после приказа обороняться будет выживать своего часа, не поднимая шума. Еще одним нововведением стала возмож-





ность управлять отрядами солдат, которые будут высыпать вам в качестве подкрепления. Использование таких подразделений связано со взятием городов или долговременных огневых точек противника. Жалко только, что подводник появляется лишь в одной миссии.

AI компьютерных фашистов в третьей части несколько поумнел. Враги теперь лучше ориентируются на местности, учитывают свои ошибки и стараются не допускать их в будущем. Приятным известием стал и тот факт, что противник, наконец, обзавелся нормальным слухом и реагирует не только на выстрелы огнестрельного оружия, но и на любые посторонние шорохи. Несмотря на то, что основные события заскриптованы, каждый раз после перезагрузки солдаты вермахта стараются поступать иначе и местами преподносят игроку интересные сюрпризы.

Визуальная реализация открытых пространств осталась примерно на уровне второй части, что отнюдь не является недостатком. Все по-прежнему прорисовано очень тщательно, с любовью и вниманием к мельчайшим деталям, а боевые действия, взрывы и разрушения заслуживают отдельных аплодисментов. В Comman-

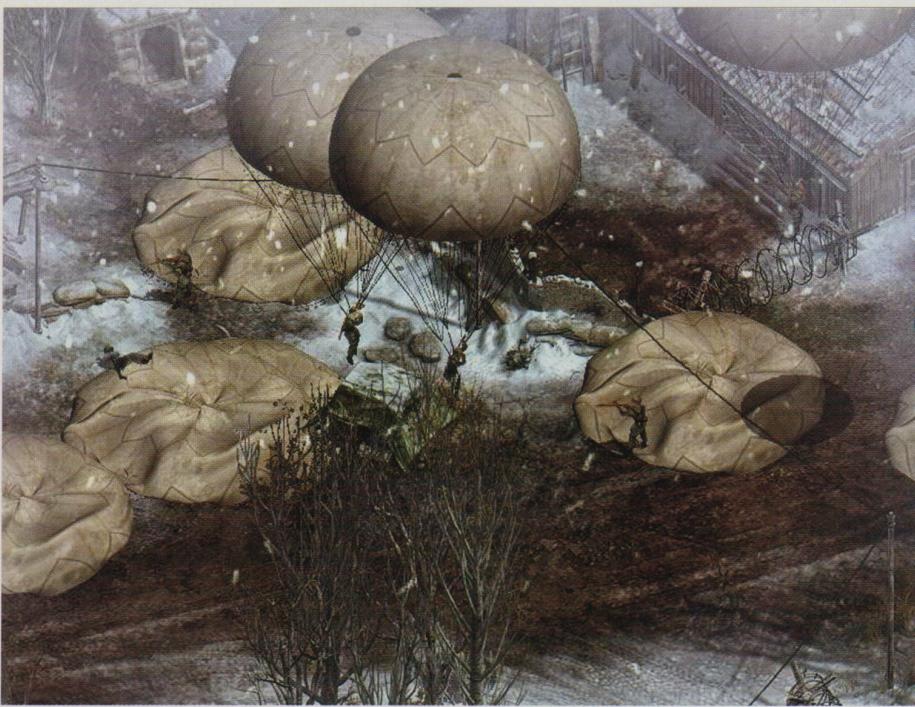


dos 3 вы никогда не встретите нескольких повторяющихся графических элементов. Над каждой картой работало около 20 художников, что само по себе внушиает определенный оптимизм. А вот закрытые помещения, вроде домов и вагонов — полностью трехмерные. Конечно же, они серьезно уступают в детализации открытым пространствам, зато камера в таких локациях свободно-вращаемая.

Напоследок несколько слов о мультиплеере. Новинкой для Commandos 3 стал Deathmatch. Не понятно лишь, почему в этом режиме игра автоматически не заканчивается после того, как живой оппо-

нент уничтожил всех ваших подчиненных. Еще одним недостатком является отсутствие горячих клавиш для солдат союзников. На больших картах иногда найти этих ребят довольно трудно, и это занятие отнимает много времени.

Пожалуй, без преувеличения можно сказать, что Commandos 3 удался. Мелкие огнихи, к счастью, не играют ключевой роли (за исключением, пожалуй, некоторого издавательства над русскими) и не способны сильно испортить впечатление. Игра несколько сменила ориентиры, но внутри это все тот же старый добрый Commandos, который все мы очень любим.



КОМПАНИЯ "МУЛЬТИТРЕЙД" ПРЕДСТАВЛЯЕТ

Акелла

Robin Hood
DEFENDER OF THE CROWN

Робин Гуд на страже короны



CINEMWARE

pc cdrom



Ты - Робин Гуд, и ты - лучший лучник, фехтовальщик и наездник Англии! А смесь RPG, стратегии и action позволит тебе превратиться из разбойника с большой дороги в защитника нации. Легенда о Робин Гуде и его друзьях откроет вам тайны Шервудского леса и закрутит в водовороте головокружительных приключений!

❖ Устрой засаду и добудь деньги на ведение войны путем облегчения кошельков странствующих торговцев!

❖ Осаджай богатые замки, используя зажигательную смесь, осадные орудия и другие военные хитрости;

❖ Участвуй в грандиозных турнирах, завоюй славу и земли, руководи бандой «честных» головорезов и командуй войсками английской армии.



© 2003 "MultiTrade", © 2003 "Akella"
© 2003 "Cinemaware"

Издатель на территории Украины - компания "МультиТрейд".
По вопросам оптовой закупки обращаться по тел.: (044) 237 5186,
233 2820; sale@multitrade.com.ua; www.multitrade.com.ua



АНТОН БОЙКО

Жанр ▶ ШУТЕР ОТ ПЕРВОГО ЛИЦА
 Разработчик ▶ GSC GAMEWORLD
 Издатель в России ▶ РУССОБИТ-М

Требования: Windows 2000/XP/ P4 2 G/ 512 MB RAM/ 64 MB 3D Card

9,0

⊕ Ураганный геймплей, продуманный дизайн уровней, RPG-элемент, превосходный AI

⊖ Недоработанные модели монстров

ACTION



BREATHE WITH ME

Признайтесь, вы хотели драйва в шутерах? Вы хотели непрерывного притока адреналина в кровь? То, чего вы так хотели, носит имя FireStarter. Да ударит вас молния, дабы получить мощный заряд энергии на всю ночь. Вам это понадобится!

COME PLAY MY GAME
I'LL TEST YA

Сначала пару слов о сюжете. Действие происходит в виртуальном мире. Главный герой начинает игру, которая продлится 48 часов и выйти из которой можно лишь победителем, иначе — смерть, но уже в реальном мире. Напрашиваются невольные ассоциации с "Матрицей" или

www.firestarter-game.com

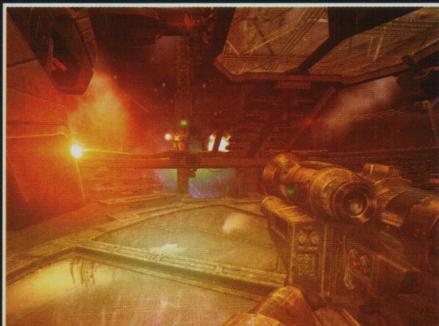
"Фальшивыми зеркалами" С.Лукьяненко. Посему иного пути, кроме выигрыша у нас просто нет. "Со щитом или на щите".

Собственно на этом весь сюжет заканчивается, что ничуть не умаляет достоинств FireStarter, поскольку сюжет в шутерах, как известно, далеко не главное.

Интересной особенностью детища разработчиков GSC является модный нынче RPG-элемент. В игру введена возможность прокачки персонажа. Для этого необходимо убивать монстров с последующим сбором их душ. Следует подчеркнуть, что очки начисляются именно за души, а не за факт убийства противника. Чем больше душ соберете, тем больше шансов на то, что после миссии вы получите новый уровень. Нам предоставлены на выбор шесть персонажей: Agent, Gunslinger, Policeman, Mutant, Cyborg, Marine. Каждый обладает индивидуальными характеристиками, предпочтительным типом оружия и своим стилем прохождения. Например, Mutant, в силу своих физиологических особенностей, может вести огонь из четырех мортир одновременно, но, естественно, что, таская за собой такой арсенал, передвигаться он будет медленнее, чем остальные. Как говорится, кому что ближе. Ваш покорный слуга остановил свой выбор на Стрелке (Gunslinger). Для поклонников С.Кинга это имя скажет о многом.

Характеристик всего три: здоровье, броня и скорость передвижения. Повышение параметров происходит автоматически, по получении уровня. Так же имеется 27 различных навыков, и с каждым новым уровнем нам будут предлагать два из них, но взять можно только один. После этого мы готовы приступить к следующей миссии. Уже на пятом уровне можно почувствовать эффект от тюнинга нашего героя, который будет бегать ощутимо быстрее, стрелять точнее и использовать все прелести усиленной брони.

Стоит также отметить двенадцать специальных возможностей, только пять из которых выдаются случайным образом между игровыми миссиями. Время их действия ограничено, но они значительно облегчают наши злоключения в бесконечных лабиринтах виртуальной реальности.





Время от времени на карте появляются артефакты, которые автоматически становятся нашим основным приоритетом. Если за 25 секунд мы не отыщем артефакт, то последует неизбежный game over. Кстати, — с их помощью мы сохранимся в миссии.

Наша цель — продержаться отведенное время на карте, собрать как можно больше душ и своевременно подбирать артефакты.

YOU'RE THE VICTIM

Игровой процесс больше всего напоминает Quake III, только в одиночном режиме.

Стояние на месте означает неминуемую смерть. Вам придется постоянно бегать, прыгать, стрейфиться, а назойливые монстры не дадут ни минуты покоя. Поэтому секундные передышки, любезно предоставленные разработчиками, воспринимаются как манна небесная. Сказать, что игра динамична, значит не сказать ничего. Прямая инъекция лошадиных дозы адреналина в сердечную мышцу — это первое, что ощутит человек запустивший FireStarter. Вам не дадут расслабиться, и в нужный момент никто не подаст вам кислородную маску.

Очень радует уровень интеллекта врагов. Нейтрализовать вас — их основная цель, и противник приложит все силы для ее достижения. Монстры с успехом уклоняются от ракет и проводят агрессивные контратаки, тактически правильно окружают главного героя, действуют слаженными группами и верно определяют ваше местонахождение.

Хорошо это или плохо, но после всего вышеперечисленного у вас просто не останется времени задумчиво любоваться графическими изысками, которые имеются в игре. Технологически



развитый мир Industrial, мрачные коридоры Empire и космические станции в Space — всё очень органично. И это неудивительно, поскольку в игре используется модифицированный движок NovAge. Текстуры, дизайн, детали — все выглядит на "отлично". Лишь модели монстров подкачали, на фоне окружающих красот смотрятся они несколько бледновато, и достаточно неестественно. При всем этом игра не требует заоблачных системных требований, в отличие от того же UT2003.

Знатокам электронных веяний в музыке 90-х годов скажем сразу — FireStarter не

имеет никакого отношения к известной композиции группы The Prodigy. Ни песня, ни лирика в игре никак не упоминаются. Музыкальное оформление FireStarter ближе всего к ритмичному и агрессивному индастриалу, который придает особую энергетику бесконечным баталиям.

Итак, FireStarter имеет все шансы стать новым словом в FPS. Он воплотил в себе ураганный action, уникальную replayability, великолепный AI, и достойное графическое исполнение. Советуем установить сложность не ниже средней, чтобы в полной мере получить наслаждение от игры.



FireStarter прежде всего примечателен тем, что в его закрытом тестировании были задействованы ветераны киберспорта Украины, среди которых представители известного отечественного клана [KPD]. Своими впечатлениями с нами поделился один из них.

Re:Play: Представься пожалуйста.

Le-MMiNG: Нерубашенко Василий aka kpd.Le-MMiNG. Я занимаюсь бета-тестированием проекта.

Re:Play: Опиши историю создания клана [KPD].

Le-MMiNG: Официальная дата создания клана — 20 сентября 1998 года. Один из старейших кланов в Украине, старше нас только Днепропетровские [HR].

Основатели клана тогда были просто хорошие знакомые, которые после чемпионата Kiev Quake Open окончательно определились с составом — ZomBie_, PartiZan, Chikotilo, Angel, Monster...

Re:Play: Расскажи про награды [KPD], его успехи на украинской и мировой арене?

Le-MMiNG: Международных достижений нету, по Украине много. Во времена Quake-II клан был непобедимым! У нас никто не мог выиграть clanwar, максимально близко подобрался тогда клан [MAN] (Харьков). На WCG за три года проведения игроки клана выше 8-го места не подымались. Самое значимое было, когда Angel выиграл Kiev Quake Open II, где участвовало около 350 человек! PartiZan, ZomBie, Angel — они "решали" в Quake-II. На Quake-III специализировались PartiZan, Буба, Маулер (когда он ещё был в [KPD]) — они почти всегда входили в ТОР4. Представители клана ездили на чемпионаты в Россию. Также выступали в составе сборной ФКСУ, но это было давно. Плюс ко всему — русские считаются одними из самых крепких киберспортсменов мира (наравне со Швецией, Германией и США)

Re:Play: Какова роль киберспортсменов в финальном бета-тестировании FireStarter?

Le-MMiNG: Киберспортсмены вносили изменения в геймплей, конкретно в баланс характеристик монстров и карт.

Re:Play: Как это повлияло на игровой процесс? Какие изменения вносились бета-тестерами в баланс?

Le-MMiNG: Игра стала более динамичной, и в то же время не похожей на остальные шутеры. Мы настраивали оружие, монстров, скиллы, карты... Это всё, по сути, и есть баланс.

Re:Play: Как ты думаешь, стала ли игра более сложной?

Le-MMiNG: Мы не старались делать игру "под себя", ибо тогда игру смогли бы пройти только единицы.

Ориентировались на среднего игрока... То есть, он должен быть в состоянии пройти игру на нормальном уровне сложности, а мы на тяжёлом...

Re:Play: Объективно, а вы в состоянии без особого труда пройти игру на тяжёлом уровне?

Le-MMiNG: В состоянии, конечно! Ведь мы знаем все слабые места монстров и выгодные позиции на карте. Плюс к тому, здорово помогает умение грамотно использовать специальные возможности персонажей.

Re:Play: Приближен ли геймплей одиночного режима FireStarter к сетевым шутерам?

Le-MMiNG: А почему бы и нет?

Re:Play: А какой из шутеров, по твоему мнению, ближе всего к FireStarter?

Le-MMiNG: Сложно провести аналогию...

Re:Play: На какой из них вы ориентировались затячивая баланс?

Le-MMiNG:

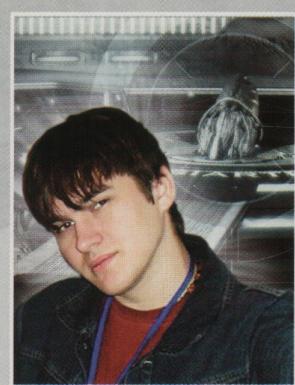
Ни на какой... У разработчиков уже были задумки общего плана, а мы просто помогали им реализовать. Если быть уж очень грубым, то получилось что-то среднее между Quake 3 и Serious Sam + элементы RPG.

Re:Play: Насколько известно, в игре делается упор на single, но все-таки, что из себя представляет multiplayer?

Le-MMiNG: Multiplayer представлен разными режимами... это классический deathmatch, slaughter, hunting, cooperative.

Re:Play: Не мог бы ты сказать пару слов о каждом из них.

Le-MMiNG:



Deathmatch

Классический deathmatch-режим. Выбирается уровень, подключаются игроки, побеждает набравший максимальное количество фрагов. Всё как всегда.

Cooperative

Совместный режим прохождения игры несколькими игроками. При этом возможно сохранение и последующее продолжение игры тем же составом. В зависимости от количества игроков будет увеличена сложность игры.

Hunting

В этом режиме задача нескольких игроков за минимальное время найти и уничтожить монстра-цель. При этом других монстров на уровне не будет. Побеждает тот, кто первым уничтожает монстра.

Slaughter

В этом режиме несколько игроков играют против мимеров — неагрессивных скрытых монстров, постоянно рождающихся на уровне. Задача игроков — уничтожить максимальное количество монстров. Побеждает тот, кто убил больше всех. При убийстве человека налагается штраф в размере нескольких фрагов.

Re:Play: Будет ли сетевая игра "just for fun" или вы рассчитываете на что-то более серьезное?

Le-MMiNG: Это зависит от многих факторов, ничего определённого я пока сказать не могу.

Re:Play: Спасибо за информацию. Напоследок, чтобы ты хотел пожелать нашим читателям?

Le-MMiNG: Читателям — удачи в жизни. Будущим игрокам FireStarter — удачи в покорении нашего детища. И отдельный привет всем тем, кто хоть как-то связан с киберспортом в Украине.



SPECIAL ABILITIES

1. Тайм-джампер

Возвращает игрока назад во времени на несколько секунд. Достигается путём сохранения игрового состояния в течение последних пяти секунд. Применяется, когда гибель игрока неизбежна, например, он падает в лаву или видит несущуюся на него ракету, которая убьёт его через долю секунды. Выглядит как вспышка белого света, после которой игрок возвращается назад на пять секунд.

2. Телепортер

Функция очевидна из названия, по словам бета-тестеров он: "Переносит игрока в точку пересечения луча зрения с геометрией уровня и разворачивает в противоположном направлении". (Le-MMiNG)

3. Майнд-контроллер

Подчиняет себе разум монстра, находящегося в прицеле, заставляя его атаковать себе подобных. Эффект длится некоторое время, после чего тот вновь начинает атаковать игрока. Очень эффективно применять его против крупных монстров, особенно тех кто атакует огнем (дракон, огнемётчик, "сварщик").

4. Терминатор

Монстр, пойманый в прицел, становится "врагом номер один" для всех остальных противников, после чего они атакуют его, не обращая внимания на человека до тех пор, пока цель не будет уничтожена. На некоторых существ эта особенность не действует, тем не менее, даже они атакуют выбранного монстра.

5. Вампир

Выпивает жизнь из выбранного монстра, добавляя здоровье игроку. Восстановление происходит только в том случае, если противник находится под прицелом.

6. Инвертация повреждений

При получении повреждений оказывает противоположный эффект — прибавляет очки жизни персонажу.

7. Аннигилятор

Наносит значительные повреждения всем монстрам, находящимся в пределах видимости игрока. Если количество хитпоинтов монстра больше чем предполагаемый урон, противник остается невредим. От этой особенности не бывает иммунитета.

8. Замедлитель времени

Замедляет течение времени. То есть, для игрока время движется как обычно, но все монстры, эффекты, облака и пр. замедляются.

9. Мощный пинок

Позволяет наносить сверхмощные удары ногой. Дает возможность убивать любого монстра с одного пинка. Исключение составляют только боссы.

10. Невидимость

Позволяет сделать игрока невидимым для противника.

11. Мега-повреждения

Дает возможность наносить 6-кратные повреждения противникам. Работает для любого типа оружия.

12. Телекиллер

Даёт возможность игроку "телеportsироваться" внутрь монстров. Особенность действует не более пяти секунд. Все боссы иммунны к этой особенности.



HOMEWORLD 2

ДМИТРИЙ ЛЕБЕДЕВ

Жанр ▶ КОСМИЧЕСКАЯ СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ
 Разработчик ▶ RELIC ENTERTAINMENT
 Издатель ▶ SIERRA/VIVENDI UNIVERSAL GAMES

Требования: Windows 98/XP/ P4 1.7GHz/ Ram 512Mb/ GF3 or Radeon 8500

8,0

- Отличная графика и музыка
- Сохранён дух оригинала
- Захватывающий одиночный режим
- Мало нововведений

www.homeworld2.sierra.com

SPACE RTS

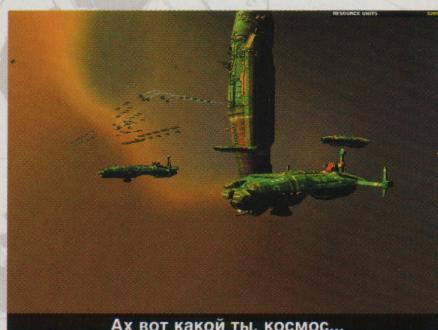
В далёком 1999 году малоизвестная канадская компания Relic Entertainment потрясла игровой мир, выпустив Homeworld — первую стратегию реального времени, которая не просто была выполнена в 3D, но и полноценно использовала трехмерное пространство. Стратегию, вобравшую в себя многое из того, о чём поклонники жанра могли только мечтать: потрясающую графику, которая не устарела и по сей день, удивительно атмосферную музыку (в её создании принимала участие легендарная арт-рок группа YES) и великолепный сюжет. И хотя в дальнейшем все космические RTS ориентировались на Homeworld, ни одна из них так и не смогла сменить короля с его абсолютно законного места на троне. В то же время сама Relic Entertainment не торопилась с выпуском продолжения своего успешного проекта. Вышедший в 2000 году адд-он Homeworld: Cataclysm от студии Barking Dog, оказался довольно интересным, но всё же хотелось большего. В начале 2001 года игровой общественности, наконец, объявили о старте работ над Homeworld 2. Но огонёк надежды недолго теплился в сердцах поклонников первой части. Через пару месяцев разработчики сообщили, что проект был заморожен в связи с переброской сил на создание стратегии под названием Impossible Creatures, которой,

тем не менее, суждено будет разочаровать Relic Entertainment своими продажами. К маю 2002 года даже самые преданные фанаты начали терять веру в возвращение короля. Но именно тогда как гром среди ясного неба прозвучало сообщение о том, что работы над Homeworld 2 ведутся достаточно активно и релиз назначен на весну 2003. И хотя этот срок также оказался не окончательным, сегодня мы, наконец, имеем возможность выяснить, оправдал ли сиквел возлагаемые на него ожидания.

Сюжет Homeworld 2 развивается спустя сто лет после событий первой части. Тогда, как вы помните, мы помогли расе Kushan вернуться на родную планету Higara, с которой их незаконно выдворили Taidans. Теперь же выясняется, что противостояние двух цивилизаций на

этом не закончилось. Taidans заполучили hyperspace core и под командованием своего лидера Vaygr развязали новую войну с целью вернуть то, что потеряли — Higara. История хоть и не блещет оригинальностью (что вообще то не обязательно для RTS), зато очень талантливо рассказана — фирменные черно-белые заставки, мастерски поставленные скриптовые ролики отлично передают атмосферу оригинала и практически не оставят вопросов по сюжету даже у человека пропустившего первую серию.

На первый взгляд Homeworld 2 не слишком отличается от своего предшественника. Всё тот же дизайн кораблей, всё те же яркие задники вместо безжизненного космоса. Однако при более внимательном рассмотрении становится заметно, что модели кораблей по всем законам сикве-



Ах вот какой ты, космос...



Флот на построении

построения обросли полигонами, получили текстуры высокого разрешения и гораздо большее количество движущихся частей (различные турели, пушки). Кроме того, все выступающие дизайнерские "излишества" теперь отбрасывают реалистичные тени, а на каждом корабле честно отображаются полученные им повреждения, так что после ожесточенной битвы флот уже не выглядит, как только что сошедший со стапелей космической верфи. Но одно из основных достижений Relic Entertainment состоит в том, что теперь мы можем любоваться всей этой красотой не отвлекаясь на мышиную возню, которой неминуемо сопровождалась почти каждая крупная битва в Homeworld. И всё это благодаря введению ударных групп и "поумневшему" AI. Многие, наверное, помнят как раньше, для того чтобы флот не растягивался по карте, нужно было приставлять "guard" к самому медленному юниту. Теперь это можно забыть как страшный сон. Отныне корабли, добавленные в одну из трех видов ударных групп, всегда будут перемещаться с одинаковой скоростью и занимать оптимальное расположение в формации, а при встрече с противником автоматически станут атаковать именно те цели, против которых они наиболее сильны. Прискорбно то, что в игре больше нет возможности создавать пользовательские формации. Зато в сохранности остались модели поведения кораблей. Что ж, и на том спасибо. А особую благодарность Relic Entertainment получает за то, что таки залатала некоторые довольно досадные дыры в игровом балансе. К примеру, классы fighter и corvet больше не утратят своего значения даже после появления frigat и destroyer. Во-первых, строятся они теперь сразу эскадрами по 3-7 штук, которые можно бесплатно восстанавливать, если из первоначального состава уцелел хотя бы один корабль. А во-вторых, им оставили полученную в Homeworld: Cataclysm возможность атаковать различные отсеки capital ship. Так же корабли обзавелись возможностью апгрейдов, с помощью которых можно улучшать их скорость и броню.

Состоящая из 15-ти миссий кампания стала сложнее, причем сложность меняется динамически, — чем больше ваш флот перед гиперпрыжком, тем более ожесточенное сопротивление ожидает вас в следующей миссии. А поскольку, в отличие от оригинала, Homeworld 2 не знает проблем с ресурсами (их сбор осуществляется автоматически после выполнения основных задач миссии), то в кампании вас ожидают поистине масштабные и зрелищные бои.

Флоты противоборствующих сторон теперь отличаются не только дизайном. Различия в их характеристиках не настолько разительны как в некоторых дру-

гих стратегиях, ориентированных, прежде всего, на многопользовательскую игру, но всё же этого достаточно чтобы внести некоторое разнообразие в сетевые батальи. Интерфейс практически без изменений перекочевал из первой части и всё так же эффективно позволяет управлять даже большим количеством кораблей. Как и в Homeworld для раздачи некоторых приказов необходимо переключаться в режим трехмерной карты, которая позволяет контролировать действия флота на всей территории миссии. Появились и некоторые приятные изменения: теперь игрок легко сможет определить, сколько у него назначено групп, а также скорость, огневую мощь, броню и количество очков жизни у выбранного юнита.

После отказа группы YES участвовать в записи саундтрека к Homeworld 2 у поклонников оригинальной игры возникли некоторые сомнения относительно качества музыки в сиквеле. К счастью они не оправдались. Музыка всё так же идеально гармонирует с происходящим на экране и добавляет игре изрядную долю атмосферности. Похоже, что большая часть озвучки перекочевала из первой части с помощью метода copy&paste — все те же спокойные и даже в некоторой мере отстраненные голоса.

Наверное, Homeworld 2 можно считать одним из тех редких случаев, когда продолжение получается не хуже, а в некоторых аспектах даже лучше оригинала. Подняв на современный уровень, технические аспекты игры и подправив баланс, Relic Entertainment также сумела сохранить всё то, что так ценили игроки в первой части, а это, согласитесь, дорогое стоит.



FREEDOM FIGHTERS

АЛЕКСЕЙ ПАСАК

Жанр ▶ ШУТЕР ОТ ТРЕТЬЕГО ЛИЦА
 Разработчик ▶ IO INTERACTIVE
 Издатель ▶ EA GAMES

Требования: Windows 98/XP/ P3-733/ 128 MB/ GF2 32 MB

8,0

► Музыкальное оформление, озвучивание персонажей, незатянутость, оригинальная подача сюжета в новостях TV SAFN

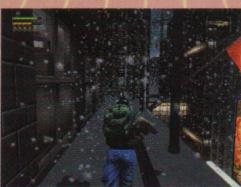
► Мало оригинальных дизайнерских находок, неодинаковая работа AI, отсутствие мультиплеера

www.eagames.com/official/freedom

TPS

Улицами заснеженного Нью-Йорка едут бронетранспортеры с красными пятиконечными звездами на бортах. Солдаты в неизменных ушанках проверяют у случайных прохожих наличие комсомольского билета. Курс рубля растет с каждым днем. А национально сознательные американцы строят в городском коллекторе последний партизанский оплот патриотизма. В стране назревает революционная ситуация...

BATTLE NEW-YORK



Если предыдущий абзац удивил вас своим возмутительным несоответствием сегодняшней реальности, то смеем успокоить, — это всего лишь краткая картина США глазами датчан из IO Interactive, изложенная под углом альтернативной истории. Данный прием сейчас в моде и активно используется в игростроении.

Посему не удивительно, что после оригинально-брюсского Hitman: Codename 47 и неоднозначно воспринятого Hitman: Silent Assassin IO Interactive решила отойти от создания очередного похождения наемного убийцы и дать играющей публике нечто новое — аркадный шутер от третьего лица, еще до своего выхода распространявший устойчивый запах национально-безграничного пафоса. "Русское вторжение в Нью-Йорк!". Год назад

наши игроки могли только гадать, что из всего этого получится... Зато сейчас уже пришла пора выносить вердикты.

VIVA LA RESISTANCE!

Сюжетная линия предлагает нам представить себе, что Вторая Мировая закончилась совсем не так, как это написано в школьных учебниках истории. Советский Союз первым сбросил атомные бомбы и постепенно оплел красной паутиной весь земной шар. А коммунистические партии стали превалировать во всех ведущих странах мира. Последней контрольной точкой должны стать Соединенные Штаты Америки...

Мы берем под опеку главного героя и по совместительству наше временное альтер-эго — Криса Стоуна (Chris Stone). Водопроводчик в прошлом, человек, которому предстоит повести за собой освободительное движение в ближайшем будущем, — типичный портрет среднестатистического "спасителя отечества" по меркам американских боевиков. В самом на-

чале игры судьба сведет нас с Изабеллой Анджелиной (Isabella Angelina) — главой сопротивления, которая, как и полагается в таких случаях, очень быстро окажется в плену у небохудых русских, а мы, как и следует любому американскому патриоту, без лишних сомнений пополним ряды подпольщиков и будем ее спасать.

Вот с такой нехитрой целью и выходит наш герой на улицы оккупированного Нью-Йорка. Если попробовать кратко описать игровой процесс, то выйдет что-то вроде "освободительной войны от третьего лица". Есть несколько типов миссий, которые мы будем выполнять всю игру. В обязательную программу всегда входит умиляющая до слез процедура взятия флага (вместо ненавистного "красно-звездного" с трепетом поднимается родной "звездно-полосатый"). В чис-



Our Soviet leaders have been concerned for years by the plight of the poor American people, suffering under a

Новостной блок с ТАКОЙ ведущей пропускать непозволительно!

ло второстепенных задач входит взрыв вертолётных площадок и других строений, ликвидация ключевых персонажей или освобождение заложников. Как видно, подбор негуст, так что стойкое ощущение дежа-вю станет преследовать нас уже начиная с третьей глобальной локации.

Так как делать большие уровни с нелинейным прохождением разработчикам, скорее всего, было накладно, они весьма удачно схитрили. Кarta очередного задания делится на зоны, доступ к которым открыт изначально. Если, например, в одной игровой зоне нам досаждает вражеский вертолёт, то будьте уверены — в 9 из 10 случаев мы сможем устранить его, взорвав вертолётную площадку в соседней зоне. Но вот чтобы её взорвать, нам понадобится пара пакетов пластиковой взрывчатки... Не проблема — идем в третью локацию, берем там С4 и движемся в следующий пункт. Конечно, никто не мешает нам наплевать на летающую помеху, и, изрядно попортив здоровье, прорваться к флагштоку, который по умолчанию является финальным подтверждением завершения определенной зоны. Прохождение глобальной локации

подразумевает собой поднятие флагов во всех зонах. Стоит заучить предыдущее правило, выбрать в качестве стиля игры "танкообразность" и прохождение станет если не проще, то при наличии определенной сноровки немного быстрее.

Привлечение новых рекрутов зиждется исключительно на личных качествах нашего героя. Вылечил раненого на улице — "плюс" к харизме (и тут не обошлось без ролевых элементов), поднял еще один флаг — опять же "плюс". Постепенно мы сможем увеличить популяцию "добра с кулаками" до 12 человек в отряде. Пользуясь положением командира, активно приказываем им атаковать выбранного противника, следовать за нами или защищать территорию, что весьма облегчает прохождение.

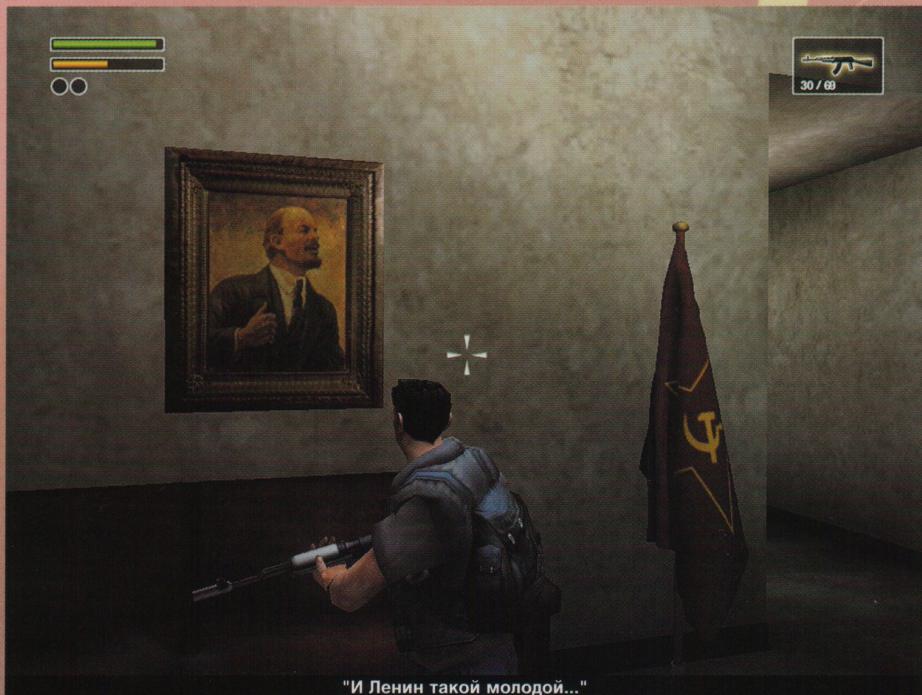
В целом AI ведет себя достаточно разумно, хотя поступает не всегда одинаково. Ваши подопечные наверняка не застрянут в двух стенах и вполне способны проявлять инициативу, эффективно захватывая пулёмётные "гнезда" или ключевые точки. Но иногда они все же демонстрируют безмерный примитивизм в командных действиях, безуспешно пытаясь

убить врага, который, например, притаился внутри разбитого магазина.

Передвижение по зонам происходит строго линейно — "лишнее" пространство банально отделено от нас проволочной сеткой или домами. Нелинейность тут лишь в очередности выбора локаций, хотя толку от этого мало, ведь правильный путь обычно доходчиво объясняется в предмиссионном инструктаже. Так что строго по линии, через бесконечные перестрелки, до победного конца...

Кстати о перестрелках, в процессе которых мы и проведем 90% игрового времени. Выполнены они на редкость душевно — где-то внутри автоматически возникают ассоциации со сценами из фильма "Скала" (The Rock). Графическое исполнение негативных чувств не вызывает — гильзы пачками вылетают из дёргающегося у плеча AK-47, мертвые враги по всем законам физики сползают по стенкам, а взрыв гранаты по-голливудски подбрасывает на 5 метров всех, кому не посчастливилось оказаться поблизости.

Так как ближайшим родственником Freedom Fighters является небезызвестный наемный убийца без имени и шеве-

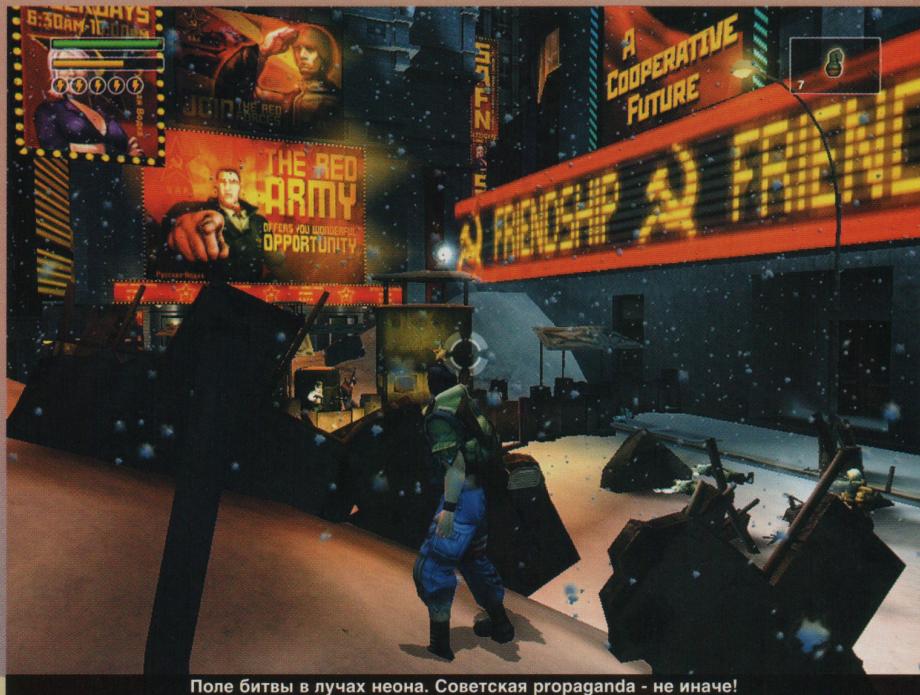




люры — Hitman, то корни ее графического воплощения следует искать именно в нем. Игра использует переработанный движок старшего брата, что легко позволило отображать сравнительно большие открытые пространства без особого ущерба для производительности. Поводом для претензий в адрес IO Interactive может послужить разве что аскетичность подхода к оформлению игровых уровней. Ну, допустим, на войне нет места ярким цветам, но серость (и не только в цвете) тоже не выход. И это при том, что во время прохождения попадаются действительно оригинальные примеры добросовестной работы дизайнеров — как вам поле боя среди неоновых реклам советской пропаганды или экстренная высадка на льдины у вражеской базы-острова. На остальные же локации, видать, просто не хватило креатива.

Не самое лучшее впечатление от оформления удачно слаживают разбросанные по игре билборды — "Вступайте в Красную Армию", реклама русской водки ("Психиатры рекомендуют!") или шедевр "Сибирьлэнд" — промоушн тематического парка развлечений, расположенного угадайте где.

Разрешим себе еще немного понять. Раз уж освободительная война, то где опрокинутые мусорные баки и разлетающиеся витрины? Ограничение интерактивности на возможность взорвать стоящие машины также удручет.



Поле битвы в лучах неона. Советская пропаганда — не иначе!

За музыкальным оформлением стоит Джеспер Кид (Jesper Kyd), успевший осчастливить отличнейшим саундтреком предыдущие части Hitman. Новая его работа воспринимается только с позитивной стороны. Диапазон имеющихся композиций приятно разнообразен — от ambient-мотивов со славянскими хоралами до ритмов боевого марша — результативное впечатление просто невероятное. Подобные шедевры просто обязаны быть выпущены на отдельном диске с последующей его пропиской в домашней коллекции. Озвучивание персонажей тоже не подкачало. Фразы "Пленных не браты!" и "Смерть крысам!", произнесённые на аутентичном русском, наверняка приятно порадуют наших игроков.

Межуровневые ролики, по сути, являются одним из основных плюсов игры — выпуски новостей SAFN со стопроцентно славянской ведущей Татьяной Кемпински раз за разом раскрывают нам очередной

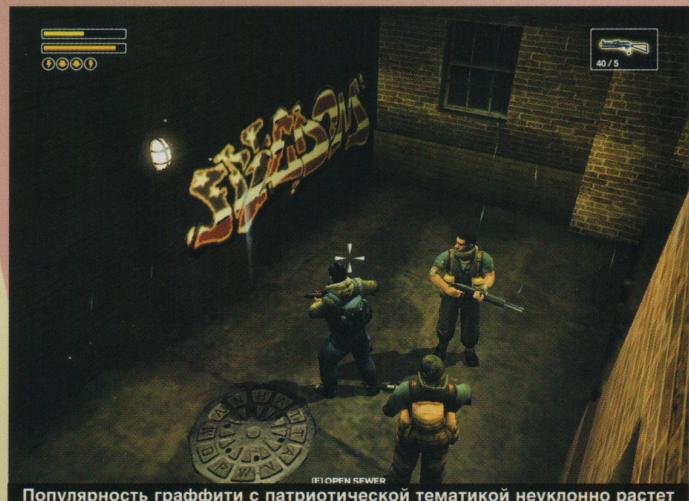
поворот сюжета. Настойчиво рекомендуем обратить внимание на бегущую внизу экрана новостную строку — факты о введении в городе Большого Яблока (по-русски — Нью-Йорк) талонов на еду или коммандантского часа не могут не порадовать заложенной в них тонкой иронией.

КРАСНЫЙ ЗАКАТ

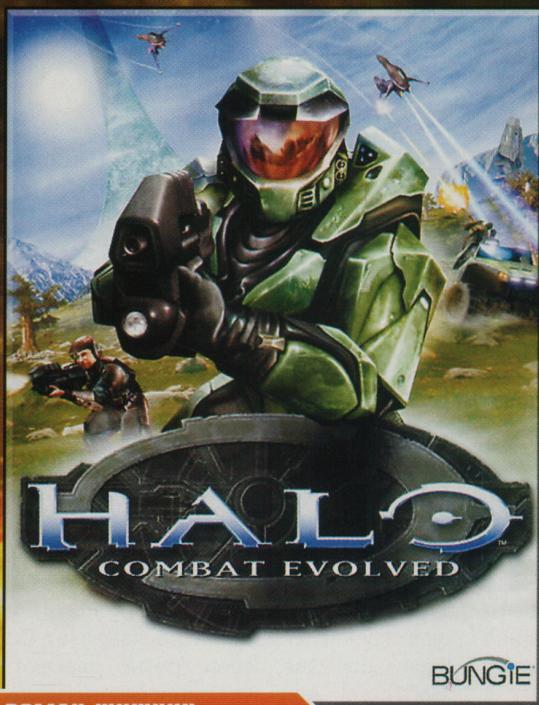
Игра балансирует на тонкой грани. Минусы оформления перекрываются плюсами тонкого юмора над коммунистической системой и глупым националистическим пафосом США. Однообразность процесса компенсируется его общей непрерывностью. Постоянно повторяющиеся перестрелки спасают имеющееся у них подобие шарма голливудских боевиков. А разве не так должен выглядеть качественный поп-продукт? Поиграл, получил энное количество удовольствия и забыл. Как гамбургер во время обеденного перерыва.



Хит в рекламном бизнесе. Бурый мишка зазывает детишек в парк развлечений — "Сибирьленд"



Популярность граффити с патриотической тематикой неуклонно растет



РОМАН ШИШКИН

Жанр > ШУТЕР ОТ ПЕРВОГО ЛИЦА
 Разработчик > BUNGIE, GEARBOX SOFTWARE
 Издатель > MICROSOFT GAME STUDIOS

Требования: Windows 98/XP P4 1.5GHz/ 512RAM/ 64MB video/ 1.7GB/ DX 9.0

FPS



3 февраля 2525 года радар на Harvest, одной из планет Внешней Колонии, обнаружил неидентифицированный космический корабль. Сразу после этого связь с Harvest прекратилась. Для выяснения обстоятельств был выслан корабль-скаут Argo.

20 апреля 2525 года Argo прибывает к планете Harvest, сразу после чего связь с ним теряется. Для выяснения обстоятельств высланы истребитель Heracles и два корабля сопровождения — Arabia и Vostok.

7 октября 2525 года боевая группа прибывает на место и передает сообщение о том, что планета с тремя миллионами поселенцев уничтожена. Неидентифицированный космический корабль атакует боевую группу, уничтожая Arabia и



4,5

- ⊕ Кинематографичная физика
- ⊕ Прекрасный AI расы Covenant
- ⊕ Наличие транспортных средств
- ⊖ Устаревшая графика
- ⊖ Монотонность уровней
- ⊖ Консольная система сохранений

www.microsoft.com/games/halo

Мы ждали эту игру. Мы заочно всем сердцем любили гениальных ребят из компании Bungie, которые придумали и создали этот шедевр. Мы потянулись за своим дробовиком, когда в поле зрения появилась жадная Microsoft. Мы были готовы застрелиться из этого самого дробовика после появления информации о том, что Halo навсегда переезжает на Xbox. Мы люто ненавидели владельцев черно-зеленой приставки, где еще с осени 2001 года безраздельно властновала Игра. Мы ликовали, когда была опубликована новость о портировании Halo на ПК. Мы скептически усмехались после известия о том, что разработчиком выступит не Bungie, а Gearbox Software. Но все равно мы ждали, ждали, ждали... И вот, наконец, мы сжимаем в руках заветную коробку, с трепетом читаем название "Halo: Combat Evolved" и несемся домой гигантскими прыжками, чтобы побыстрее начать играть в эту сказку.

Vostok. Heracles успевает совершить гипер-прыжок к дружественному военному комплексу. Послание агрессора расшифровано: "Ваше уничтожение — воля Богов... и мы — Их оружие".

...
 К 2552 году многочисленная раса Covenant, уничтожая колонии за колонией, угрожающе близко подобралась к оплоту человечества — планете Земля. Корабль-крайсеру Pillar of Autumn с командой бойцов элитного подразделения SPARTAN II удалось отвлечь противника и увести его за собой. К несчастью, координаты гиперпрыжка сместились, и Pillar of Autumn очутился в той части космоса, которая полностью контролировалась врагами.

Каково же было удивление команды, когда первым, что они увидели, выйдя из

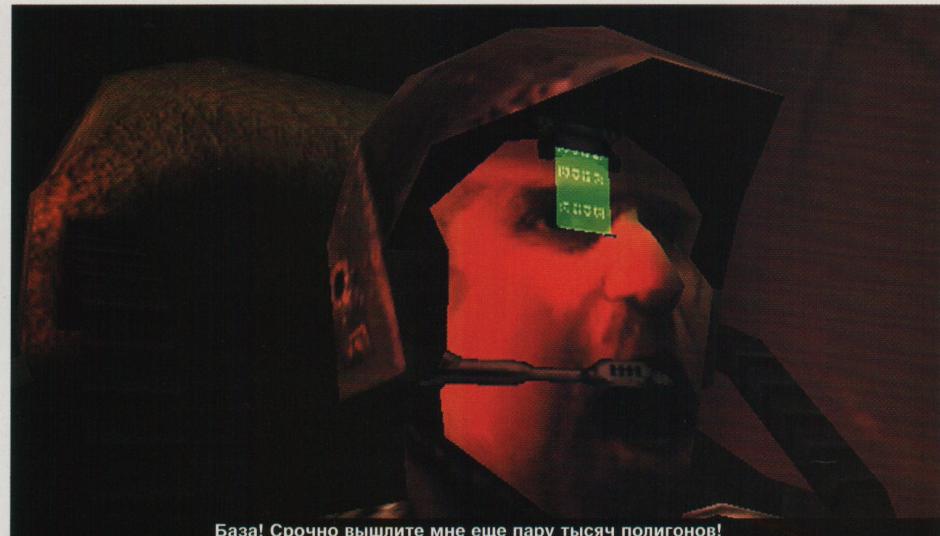
гиперпространства, оказалась огромная искусственная конструкция в виде кольца, неизвестно как, кем и когда построена. Ее называли Halo...

В основе игры лежит научно-фантастическая серия романов Ларри Нивена (Larry Niven) "Мир кольца", повествующая о том, что за двести световых лет от Земли в космосе вокруг яркой звезды крутится огромное кольцо диаметром около 1,6 млн. км и длиной окружности 480 млн. км. Оно вращается со скоростью, позволяющей создать на его внутренней поверхности силу притяжения, которая и удерживает атмосферу. Вот на этой-то громадине и будет разворачиваться театр боевых действий. Именно там будут звучать выстрелы, вспыхивать взрывы и раздаваться стоны раненых.



Но вернемся пока к заветной коробке с игрой. Итак, диск вставлен в привод, инсталляция прошла успешно, запускаем... ЭЙ! ЧТО ЗА ТОРМОЗА?! На разрешении 1024x768 при средних настройках качества графики счетчик FPS упорно отказывается подниматься выше значения 20. И это на компьютере, который на-а-амного мощнее заявленных разработчиками системных требований. Выставляем разрешение каменного века — 800x600 и убеждаемся что играть теперь стало гораздо комфортней. Тем не менее отметьте себе этот первый и немаловажный минус — для прохождения *Halo: Combat Evolved* с высоким разрешением и приличным уровнем кадров в секунду требуется супер-пупер-компьютер, которые в природе встречаются очень редко. Снова смотрим в *readme*, убеждаемся, что разработчики заявленными системными требованиями нас жестоко "кинули", и скрепя сердце снимаем с оценки один балл, искренне надеясь, что по всем остальным показателям игра будет блестать. Кладем одну руку на мышку, вторую на клавиатуру, продолжаем...

Происходящее сначала напоминает дедушку *Unreal*: космический корабль, на который нападают злобные инопланетные создания, экстренная посадка, воссторг, который испытываешь, попав из тесных серых отсеков на цветущую яркую поверхность *Halo*. Даже сверкающий водопад грохочет неподалеку... Так то оно так, но все это уже не способно вызвать



База! Срочно вышлите мне еще пару тысяч полигонов!

того шока, который подарил когда-то *Unreal*. Уж очень много лет прошло и нас теперь такими моментами не проймешь. Тем более, что графика тут не так уж и хороша — хоть Gearbox Software и подредактировала визуальный ряд той самой Xbox версии, все же игра появилась целых два года назад... Да, конечно, и динамическое цветное освещение и очень редко попадающееся рельефное текстурирование выглядят неплохо. Наличествуют также пиксельные шейдеры, симпатичные отражения, проекционные тени. Но в то же время модели игрока, дружественных NPC и монстров слезно жалуются на заметную нехватку полигонов. Текстуры мутно-замыленно-нечеткие, анимация оставляет желать лучшего, особенного разнообразия "монстрятника" тоже не наблюдается... Вздыхая, снимаем игре еще один балл. Что ж остается-то?

Звуковое оформление впечатляет, но особенно вкусным оно становится на многоканальной акустике. Сочные взрывы, передающие дрожь по всему телу, импульсные разряды, проносящиеся возле самого уха, точное позиционирование звука. Интересно то, что пришельцы у се-

бя дома, очевидно, прошли интенсивный курс изучения английского языка от DJ Паши. Большие особи грозно рявкают: "He's here!". Малыши, трогательно размахивая лапками, убегают с криками: "I can't get him". Музыка не претендует на лавры саундтрека года, но абсолютно не напрягает, что от нее собственно и требуется. В целом же звуковое оформление радует очень и очень.

Чего не скажешь о дизайне уровней. Открытые пространства еще кое-как, а вот в помещениях, где, кстати, проходит большая часть игры, поневоле начинаешь задумываться, сколько раз ты уже был именно в этой комнате. Чувство "дежа-вю" терзает постоянно. Коридор номер один. Мост номер один. Холл номер один. Коридор номер два (точная копия ⁹¹). Холл номер два (copy&paste с ⁹¹), мост номер два (брат-близнец ⁹¹). Коридор номер три (копия коридоров ⁹¹ и ⁹²).....

ВЫПУСТИТЕ МЕНЯ ОТСЮДА!!!

С интеллектом врагов дела обстоят не намного лучше. Вначале все выглядит более-менее пристойно — инопланетяне грамотно используют укрытия, не лезут в дверной проем, за которым мы их ожи-



Однозначно стоит установить такой монитор у себя дома



Бой с пришельцами в разгаре

даем с винтовкой, пытаются убежать, когда понимают, что противника не одолеть. Но где-то к середине игры в войну вступает другая раса пришельцев, и тут уж волей не волей начинаешь поражаться ту-пости внеземных цивилизаций. Нам больше не нужно думать, задействован только спинной мозг: подскочить к вражине, пальнуть из шотгана в физиономию, отпрыгнуть, переключиться на импульсный пистолет, еще два раза нажать на курок и можете уносить тело. А мы, тем временем, срочно мчимся в какой-нибудь уголок отсиживаться, чтобы восстановить защитное поле. И учтите, если в разгар боя забыть вовремя убежать для выполнения этой интимной процедуры, очень скоро можно обнаружить себя скопо-стижно застреленным, и тогда уж извольте начинать повторное прохождение одинаковых коридоров с последней точки сохранения. Да-да, возможности сохранять игру в любой момент времени разработчики нам не подарили, и шагаем мы по уровням от checkpoint к checkpoint. Сначала это даже кажется неплохим решением. Но уже к середине игры, когда расстояние между точками сохранения все увеличивается, а противников становится все больше, от этой затеи просто закипаешь. Минус еще один балл!

"Но неужели все так плохо?" — спросите вы. Нет, на самом деле не все. В Halo: Combat Evolved есть еще средства передвижения. И хоть попадаются они не так часто как хотелось бы и для маневров выделяется ничтожно малое место, но в такие минуты игру начинаешь любить. Поэтому как поездка на бешенном внедорожнике Warthog, мощном танке Scorpion, маневренном ховеркрафте Banshee или летающей "споновязалке" Ghost приносит массу удовольствия. Хочется наплевав на пришельцев просто ездить и летать, но строгая Halo быстро приказывает слезть с игрушек и опять загоняет нас в бесконечные и безликие коридоры крошить супостатов из автомата.

А еще есть такая радость, как сетевая игра. Здесь она на высоте. Подробно о ней рассказывать нет резона, пусть это станет для вас приятным сюрпризом. 19 карт, 12 режимов — и все сделано "на отлично".

Так что же мы получили в итоге? Проект с большими претензиями, потенциальная "Игра года" превратилась в практически ничем не примечательного крепкого середнячка, каких на рынке компьютерных игр пруд пруди. Остается только изумиться обозревателям западных игровых сайтов, во все горло кричащих о шедевральности творения Gearbox Software, пройти Halo до середины, разнообразив пару осенних вечеров, снести с винчестера эту игру и забыть о ней. Существует еще множество игр, достойных вашего внимания.





АНТОН БОЙКО

Жанр → ТАКТИЧЕСКИЙ ШУТЕР ОТ ПЕРВОГО ЛИЦА
 Разработчик → Techland
 Издатель → Gathering
 Издатель в России → 1С

Требования: Windows 98/XP P4 1.5 GHz/ 512 RAM/ 64 Mb video/
 1.7 Gb Free/ DX 9.0

TFPS

Об игре знали немногие, посвященные же ждали ее с нетерпением. Ждали тактику с элементами киберпанка, ждали необыкновенной красоты вселенную, ждали свободу, а получили "Chrome". Но обо всем по порядку.

Действие разворачивается в звездной системе Валькирия, планеты которой богаты неким Минералом. За это сокровище и сражаются мощнейшие межгалактические корпорации. Главный герой Болт Логан (Bolt Logan), конечно же, ничего об этом не знает, он — рядовой bounty-hunter, попросту говоря, охотник за наградой. На этот раз целью является какая-то информация находящаяся на одной из планет Валькирии. По ходу миссии напарника Логана сменяет довольно симпатичная девушка, которая впоследствии станет нашим новым соратником и эдаким мозговым центром. Новообразованная парочка спасается

бегством, пообещав друг другу больше никогда не встречаться. Через год мы видим их сидящих в рубке корабля, выбирающих очередную цель. Далее волей неволей нашему герою придется ввязаться в "настоящую интригу" и помочь незадачливым корпорациям в решении их проблем, попутно уладив свои. Как видим, сюжет оригинальностью не блещет.

С первых же секунд игры бросается в глаза нежелание разработчиков идти навстречу игроку. Интерфейс в игре не страдает интуитивностью. Непонятно, почему патроны в обойме обозначаются зеленой дугой, а индикатор здоровья — идентичной, только красной. Замеры ко-

личества оставшихся патронов, по всей видимости, следует осуществлять линейкой. Инвентарь, в который не помещается больше одной винтовки, пары аптечек и пистолета, не практичен. Но тут, видимо, сказывается пресловутый "реализм" — перед нами все-таки тактический шутер.

TechLand позиционирует игру именно, как тактический FPS. Хотя, тактической части как таковой в игре не наблюдается. Где подразделения, которыми можно командовать? Где реализм? Следует понимать, что тактика, по мнению разработчиков, заключается в активном использовании аптечек и безмерном расходе патронов, которые любезно предоставляют поверженные противники. Кстати о них. Патроны у супостатов бесконечные — проверено.

4,5

+ Симпатичные пейзажи

- Скучный геймплей, линейность и заскриптованность, отвратительная реализация закрытых пространств, не интуитивный интерфейс

www.chromethegame.com

ХРОМ (Cr)



Атомный номер 24, плотность 7.19 кг/л, температура плавления 1875 С. Впервые был получен в 1798 году. Жесткий белый металл, неподходящий для чеканки монет, но используемый для покрытия монет из стали для увеличения устойчивости к износу





Интеллект — вообще отдельная история. Враги умеют стрелять. Враги умеют бросать гранаты. На этом тактические их возможности исчерпываются. Умело координировать действия своего наступления AI не умеет совершенно. Разработчики заботливо нанесли четкие границы локаций за которые противник не переступает. Например, мы находимся в комплексе, который состоит из нескольких помещений, враг, даже видя вас, никогда не зайдет в соседнее помещение, — разве что скрипт сработает. А скриптов в игре хоть отбавляй.

Нас также уверяли в обязательном наличии карт просто гигантских масштабов. Довольно большие открытые пространства в игре действительно присутствуют, только толку от них никакого. В конечном итоге игровой процесс сводится к тому, что главному герою придется бегать от одного пункта к другому. Да, понапалу будет интересно побродить по миру, населенному экзотической фауной, но потом становится понятно, что популяция "экзотической фауны" в игре состоит из двух-трех видов животных, а бесконечные променады по просторам чужих планет чрезвычайно утомительны.

Чтобы разнообразить процесс прохождения игры, разработчиками были обещаны имплантанты. Действительно, имеется восемь нейрочипов, появляющихся в нашем распоряжении по мере прохождения миссий. Но игру преспокойно можно пройти и без них. Более того, мы получаем ограниченное время индивидуального



эффекта каждого чипа, и мощный удар по нервной системе после использования оного, что немедленно отразится на здоровье персонажа. А выдача чипов "по умолчанию" отбивает всякий интерес к достижениям нанотехнологий будущего.

Еще мы получили обещанные средства наземного передвижения и даже машины на гравитационных подушках. Но не спешите радоваться. В строго определенный момент определенной миссии мы сможем взять определенную машину в строго определенном месте. Увы, но это так, линейность прохождения и бесконечные скрипты будут вашим постоянным проводником. Впрочем, в конце игры нам все-таки дадут некоторую свободу выбора, но она скорее походит на "отмашку" разработчиков, чем на нелинейность.

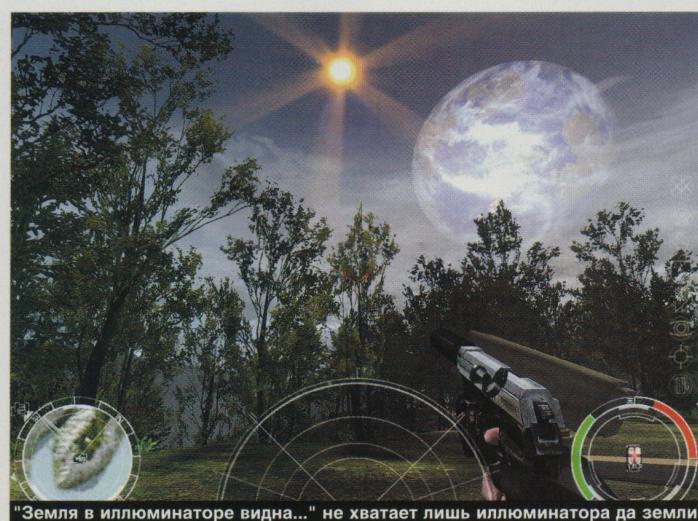
Графика в игре производит весьма неоднозначные впечатления. Открытые пространства: лес, джунгли, песчаные каньоны, заснеженные горы смотрятся неплохо, а временами даже наводят на мысль про клавишу PrintScreen и новый wall-paper. Можно бесконечно долго любоваться лучами солнца, затерявшимся где-то в верхушках пальм, созерцать величие планет с природного спутника, или просто следить за речкой, текущей где-то там вдали... Как панорама все выглядит просто прекрасно, но, подойдя поближе, сразу замечаешь однообразность деревьев и статичность воды, убогую траву, в которой и прятаться то смысла нет. И мысли про wall-paper постепенно исчезают...



Закрытые же пространства реализованы просто отвратительно — непрекращающаяся серость в цветовой гамме, архитектурная однообразность всех помещений... Временами доходит до технологического абсурда — на стенах просто нет текстур.

Музыка также включается по желанию его величества скрипта, но при этом оставляет позитивные впечатления и придает хоть какой-то динамизм совершенно вялому геймплею. Отдельные звуковые эффекты ничем не выделяются.

"Всем не угодишь" — замечательная фраза, испытанная временем, но ребятам из Techland явно не доводилось ее слышать. В итоге они пытались сделать игру, призванную воплотить в себе лучшие черты Halo, Deus Ex и Venom, а получилась эдакая дворняжка, которая поджав хвост слабо поскуливает, пытаясь войти в доверие к своим породистым родителям.



Nosferatu: The Wrath of Malachi

ЯРОСЛАВ СИНГАЕВСКИЙ

Жанр > ШУТЕР ОТ ПЕРВОГО ЛИЦА
 Разработчик > IDOL FX AB
 Издатель > PAN VISION
 Издатель в России > 1C/SNOWBALL

Требования: Windows 95/XP/ P3 866 МГц/ 256 Мб/ 1 Гб Free/ DirectX 8.1

FPS

4,0

- + Звуковое сопровождение
- + Оригинальное оружие
- Ужасная графика
- Монотонный, однообразный геймплей
- Банальный сюжет

www.nosferatu-game.com

Не секрет, что игры жанра Horror на PC — гость не столь частый, а посему всегда и с нетерпением ожидаемый. Каждый "ужастик" находится на особом счету, а уж тем более история о вампирах, выдержанная в духе Стокера...

...обедневшая семья английских аристократов, дабы укрепить собственное материальное положение, решает выдать дочь за одного из состоятельных румынских князей, совсем некстати забыв о дурном (а поэтому весьма заразительном) примере другого известного румына — Влада Дракулы. В итоге семейству невесты, приехавшему на свадебную церемонию в родовой замок будущего зятя, устраивают "теплый" прием орды нежити. Оказывается, что все свадебные расшаривания есть не более чем прелюдия к главному замыслу князя — воскрешению древнего вампирского властелина.

Брат невесты (он же главный герой игры) — Джеймс Паттерсон — волей случая немного задержавшийся в пути, прибывает в самый разгар действия. Естественно, ему не остается ничего другого, кроме как, перехватив поудобнее осиновый кол, помешать свершению коварных замыслов.

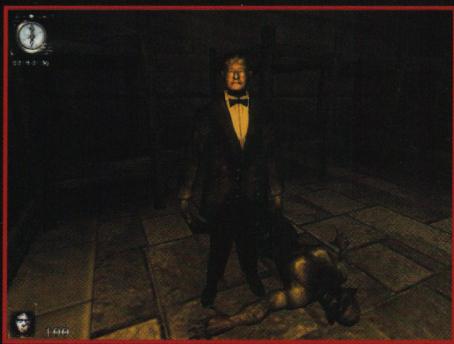
Но помимо поисков главного виновника торжества, Джеймс занимается спасением своих многочисленных родственников, спрятанных в казематах замка. Это благородное дело имеет свой практичный смысл в виде всяческих бонусов (увеличение скорости передвижения, способность регенерации и т.п.) и уменьшении запаса здоровья финального босса игры. Чем больше кумов-братьев-сватов успел спасти, тем легче. Обратите внимание на слово "успел". В игре есть таймер, неумолимо отсчитывающий прошедшее время, через равные промежутки которого, кого-то из родственников приносят в жертву.

Кстати говоря, планировка замка, где разворачиваются события, при запуске каждой новой игры будет немного иной. Конечно, определенные ключевые места, остаются без изменений, а вот путаница



коридоров и комнат, эти самые места соединяющих, меняется. Правда, особого разнообразия это не вносит, скорее наоборот. Ориентироваться в одинаковых интерьерах сложно, имеющийся компас в этом не помогает абсолютно, а такая полезная вещь как карта не предусмотрена.

Арсенал, которым пользуется игрок, хоть и не велик, но зато весьма самобытен и полностью соответствует канонам жанра. Распятие, осиновые колья, святая вода и прочие подобные штуки, которые просто обязаны быть в обиходе всякого уважающего себя охотника на вампиров. Баланс, в общем-то, соблюден. К примеру, чрезвычайно эффективный пистоль, стреляющий серебряными пулями, очень долго перезаряжается. Кроме того, некоторые из противников требуют с вашей стороны индивидуального подхода и



окончательно успокаиваются только после применение какого-то определенного вида оружия.

Состав обитателей замка вполне ожидаем. Местные крестьяне с косами наперевес и револьвером за пазухой, зомби, вурдалаки, призраки, сами вампиры конечно и т.п. Не особо оригинально, зато соответствует "классическому" стилю.

Нельзя не отметить, что противники, хотя и немногочисленны, но исключительно ловки и сильны. Любят неожиданно высакивать из-за угла, сваливаться на голову или, прикинувшись мертвыми, ждать, пока игрок пройдет мимо. Стоит чуть зазеваться — как уже отдал богу душу...

А вот теперь о самом пугающем. Графическая составляющая Nosferatu сравнима с не первой свежести мертвечиной. Страшненькая такая, с отвратительным душком. Архитектура очень бедная (хотя казалось бы — готический замок), освещение грубое, анимация дерганная, модели оружия и персонажей примитивны. Очередная свежеумерщвленная гадина запросто проваливается в стенку и нагло торчит из нее вперед ногами. Такого ужаса вы уже давно не видели. Модная фишка жанра — эффект screen noise, выражавшийся в специфическом "шипении" картинки — при столь удручающем положении вещей совсем не к месту. Отдельные неплохие моменты (вроде красивой залы с разноцветными витражами) если и запоминаются, то лишь потому, что выглядят они на общем фоне чуть более аккуратно.

А вот звук, напротив, очень хорош. Учащенное дыхание главного героя, протяжные стоны открывающихся дверей, тихонькие скрипы половиц под ногами, шипение призраков и тревожные всхлипывания скрипки где-то на фоне. Все это создает надлежащий настрой и, если абстрагироваться от графики, ощущения возникают крайне положительные. Как будто смотрел картину по мотивам сами знаете кого и неожиданно очутился "внутри".

Но, к сожалению, даже такой эффект погружения не может спасти игрока от тотальной серости и однообразности всего происходящего. Хотя поначалу интересно — Трансильвания, древний замок, вампирский лорд, таинственные ритуалы воскрешения и прочее, и прочее. Места-

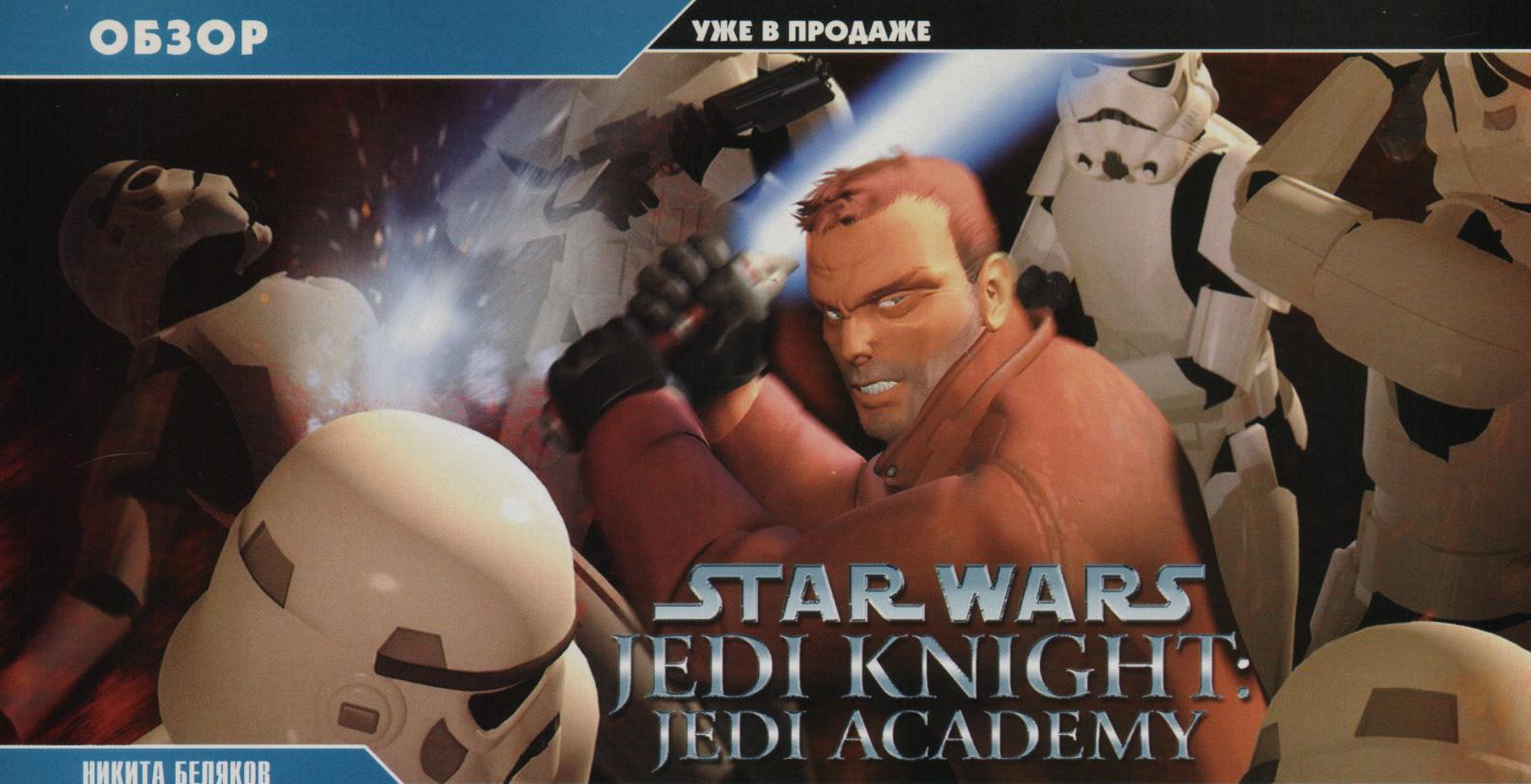


ми бывает по-настоящему страшно — когда вурдалак, разбивая окно, вваливается внутрь, а вы, прицеливаясь дрожащей рукой, судорожно жмете курок, и слышите в ответ осечку, вспоминая, что забыли перезарядить... Но вот потом. Потом все это повторится и не раз. Игра слишком предсказуема. Если здесь кто-то должен высокочить вам на встречу — он высокочит. Если зомби тихонько приорнул в угол, значит, он встанет и пойдет. Вас пугают именно в тот момент, когда вы этого больше всего ожидаете, поэтому очень скоро становится скучно и неинтересно. Фактически геймплей сводится к монотонному петлянию по коридорам, комнатам и лестницам в поисках очеред-

ного ключа, после нахождения которого вы совершаете утомительный променад по былым местам в поисках двери, которую этот самый ключ открывает. Затем все повторяется. Причем каких-либо сюжетных перипетий или неожиданных ходов, ради коих можно было бы вынести все эти муки, не предвидится.

Nosferatu — это неплохая в общем-то история, испорченная неумелым рассказчиком. У ребят из шведской компании Idol все получилось уж чересчур банально и однобоко. Вместо того, чтобы дрожать от страха, вы начинаете зевать и засыпаете, не дослушав даже до середины. А зачем? Ведь вы и так знаете, чем все закончится.





STAR WARS JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY

НИКИТА БЕЛЯКОВ

Жанр ▶ ШУТЕР ОТ ТРЕТЬЕГО ЛИЦА

Разработчик ▶ ACTIVISION

Издатель ▶ LUCAS ARTS

Требования: Windows 98/XP/ P3 700/ 256 RAM/ GeForce 3

8,0

► Захватывающий геймплей, продуманная вселенная, расширенные по сравнению с предыдущими играми серии возможности

► Мелкие упущения в сюжете

www.lucasarts.com/products/jediacademy

TPS

"Сила не может быть светлой или темной, всё зависит от нас, от того как мы используем её"
Люк Скайуокер

Давным-давно, в далёкой галактике ... — с этих слов в 80-х началась история бессмертной киноэпопеи Джорджа Лукаса (George Lucas) "Звездные войны", которая принесла баснословную прибыль своему создателю и на долгие годы установила стандарт кинематографической фантастики. Сегодня вселенная "Звёздных Войн" по праву считается одной из самых продуманных и популярных: игрушки, одежда, аксессуары, книги, фильмы и, разумеется, компьютерные игры — всё это в мгновение ока раскупается фанатами по всему миру. Последних, к слову, уже целая армия. Достаточно лишь вспомнить, что во время недавней переписи населения в Великобритании, 17% респондентов в графе вероисповедание указали "рыцарь джедай".

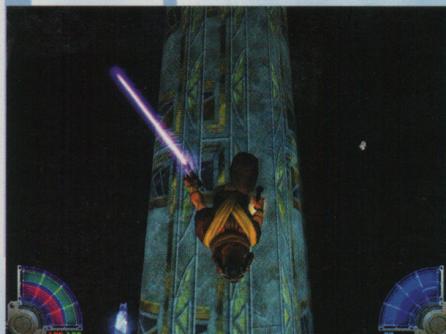
Игры на основе вселенной Звездных Войн чрезвычайно разнообразны, как по тематике так и по жанрам. Но что бы вы не выбрали, будь то стратегия Star Wars: Galactic Battlegrounds или симулятор реактивных колесниц Star Wars: Episode I Racer, action из серии Jedi Knight или аркадная RPG Yoda Story — вы всегда ощутите неповторимую атмосферу мира.

И вот сегодня перед нами новое детище Lucas Arts и Activision — Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy. Эту игру ждали давно. Жадно ловили каждую крупицу информации в Интернете, подолгу всматривались в скриншоты. Да и было чего. Серия Jedi Knight повествует о событиях происходящих после падения Империи и смерти Энакина Скайуокера (Anakin Skywalker). Именно тогда его сын Люк Скайуокер (Luke Skywalker), для поддержания порядка в галактике создаёт Академию Джедаев (Jedi Academy). Вашему персонажу предстоит стать учеником Академии и пройти путь от падавана до мастера джедая, научившись использовать силу и владеть лучевым мечом.

Для начала нам предлагается выбрать себе расу, внешность, стиль и цвет одежды. Отставить радостные возгласы, ибо

это не влияет ровным счетом ни на что, а ваше имя всегда будет Jaden, не зависимо от пола персонажа. Кроме того, милостивые господа из Lucas Arts позволили нам создать свой собственный меч. На выбор предоставляются 9 типов рукояти и 5 цветов клинка: синий, зеленый, оранжевый, желтый и лиловый (пурпурный). К тому же мы, наконец, имеем возможность использовать как двусторонний меч, так и два меча сразу. Но даже не надейтесь заполучить их с самого начала игры — подобные прелести появятся далеко не сразу и только после того, как будет уничтожен ваш первоначальный клинок.

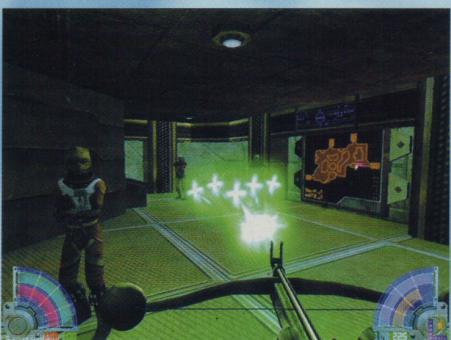
Разработчики предлагают нам более 20 миссий и возможность проходить их в любом порядке. Условно игра делится на 3 эпизода, каждый из которых соответствует постоянно растущей степени ва-





шего мастерства — падаван, ученик, мастер джедай.

Первый уровень Jedi Academy является ознакомительным, но несёт в себе сюжетную нагрузку. Корабль с новобранцами совершает неудачную посадку на планету Yavin 4, где расположена Академия. В живых остается только наш Jaden и еще один парень по имени Rosh. Вдвоем они направляются на поиски своего будущего наставника Кайла Катрана (Kyle Katran), которого вы должны помнить по игре Star Wars Jedi Knight:



Jedi Outcast II. Повстречавшись с ним, Jaden и Rosh становятся падаванами и проходят краткий курс основных приёмов использования силы. Впоследствии Катран и Скайуокер доверят им выполнение различных заданий в самых отдаленных уголках галактики. Вашему герою доведется побывать и на выжженном солнцем Татуине, и в снежных пустынях Айс Мосав. Он будет бродить по руинам храма ситхов и гробнице рыцаря джедая, драться на борту имперского фрегата и летать на ховерциклах.

Перед выполнением очередного задания нам разрешается усовершенствовать искусство владения одним из видов силы. Существуют три ее группы: светлая, тёмная и нейтральная. Делая свой выбор, игрок влияет на то, поддастся ли в итоге его персонаж соблазну тёмной стороны.

Оружия в игре много, причем самого разнообразного — от бластера до ракетной установки. Вот только неясно, зачем рыцарю силы весь этот арсенал, ведь самое зрелищное и увлекательное в Jedi Academy — это, конечно, бои на мечах. Обязательно попробуйте использовать только навыки и оружие джедая, и вы, наверняка, получите максимальное удовольствие от игры. Лучевой клинок действительно способен выручить своего хозяина практически в любой ситуации. Да и сам Jaden владеет внушительным списком различных трюков, среди которых присутствует бег по стенам, вертикальные прыжки в slow-mo, и кувырки через противника с налесением серии ударов. При этом пластика, поведение врагов во время боя, обуглившиеся шрамы от меча, отрезанные конечно-ти — все выглядят очень реалистично и соз-

дает ощущение просмотра дорогого, хорошо поставленного кинобоевика.

Для отображения всех этих прелестей Jedi Academy использует переработанный движок Quake 3. Кому-то, конечно, это может показаться анахронизмом, но не спешите судить. Присмотритесь лучше к прорисовке персонажа, к маленьким лампочкам в туннеле, к каплям дождя, которые шипя испаряются с клинка лучевого меча и вы поймете, что детализация и графика находятся на должном уровне, прекрасно справляясь с созданием нужной атмосферы. Открытые и закрытые очень гармонично и в целом смотрятся довольно красиво.

Музыкальное сопровождение не уступает графике. Здесь, как и во всех играх от Lucas Arts, оно опять оказалось на высоте. Грамотно подобранные темы, нарастающий пафос перед серьёзными битвами и, наконец, незабываемый Марш Империи заставят вас с головой окунутся в игру, и, забыв про все, сражаться, пока не падёт последний враг.

Разработчики, конечно, не забыли и про multiplayer с большим количеством разных режимов, включая дуэль и стандартный Capture the flag. Но, скажем прямо, — все это меркнет на фоне захватывающих сюжетных миссий.

Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy, безусловно, займет достойнейшее место в серии игр Star Wars. Lucas Arts выпустила действительно качественный и интересный продукт, способный привлечь внимание не только фанатов вселенной, но и множества других ценителей хорошего action. Поэтому играйте, и... да прибудет с вами сила!

Рыцари за работой

KNIGHT SHIFT

ПАВЕЛ ЛОГИНОВ

Жанр > СТРАТЕГИЯ РЕАЛЬНОГО ВРЕМЕНИ + РОЛЕВАЯ ИГРА
 Разработчик > REALITY PUMP
 Издатель > ATARI
 Издатель на Украине > МУЛЬТИТРЕЙД

Требования: Windows 98/XP/ P3 800/ 128 Mb RAM/1.4 Gb Free/ 32 Mb/
 GeForce 2, ATI Radeon 7500

RTS/RPG

6,0

- ⊕ Отличная графика
- ⊕ Атмосферная музыка
- ⊖ Примитивный игровой процесс
- ⊖ Неудобный интерфейс
- ⊖ Неинтересные квесты

www.ouak.com

Когда-то для обеспечения хороших продаж разработчикам стратегий реального времени достаточно было в пресс-релизе упомянуть о "полном 3D..." или заявить, что события будут происходить "в оригинальном сеттинге". Но, увы, привередливых геймеров этим уже не удивишь. Теперь им, как минимум, подавай слияние жанров и колоритных героев, щедро снабженных всякими там умениями-навыками-склонностями. А поскольку спрос рождает предложение, компания Reality Pump решила немного экспериментировать со своим будущим продуктом под названием "Knight Shift" (американским игрокам он известен как Once Upon a Knight). Первый пресс-релиз говорил о новой RPG в фэнтезийном мире. Затем начали проскальзывать сообщения об элементах стратегии — и вот в графе "жанр" уже гордо красуется востребованное нынче RTS/RPG.

ДАВНЫМ-ДАВНО...

"Knight Shift" сразу переносит нас в необыкновенную атмосферу сказки. После хорошо отрендеренного и немного смешного вступительного ролика, перед нами предстает игровое меню, на фоне которого разыгрывается симпатичная скриптовая сценка. Слух ласкает прекрасная мелодия, вызывающая в памяти любимую историю из детского сборника "Валлийские, английские и шотландские легенды". Игрок очарован и настроен на сказку. Кажется, вот-вот скрипучим голосом заведет свой рассказ компьютерная няня: "Давным-давно, в одной прекрасной стране жил-был славный принц. Однажды его похитил злой колдун и по ошибке забросил в другое измерение. К счастью, на помощь пришел добрый волшебник...". Пока все смотрится очень мило. Озвучка героев выполнена отлично, с колоритным "староанглийским" акцентом. Впечатляет также детализация мира — в шейдерной



воде плавают стайки рыб, по земле пробегают тени облаков, ветерок треплет деревья, цветовая палитра оказывает исключительно умиротворяющее воздействие. Кажется вот она — Игра, но увы, не тут то было...

ВОТ И СКАЗОЧКЕ КОНЕЦ

Все позитивное впечатление пропадает после того, как приходится столкнуться

со здешним игровым примитивизмом. Завернув в одну упаковку и стратегию, и ролевую игру, создатели упростили обе составляющие до безобразия.

Судите сами, как стратегия "Knight Shift" предлагает нам до смешного мало составляющих: 1 ресурс, 12 типов подразделений, 6 типов зданий и... все. Единственный ресурс — молоко, добывается юнитом "корова" и хранится в... правиль-





но — коровнике. В остальных зданиях производится стандартный набор юнитов из псевдо-средневековых RTS — лучники, копьеносцы, мечники, рыцари, священники, колдуны и волшебницы.

Как RPG "Knight Shift" восторга тоже не вызывает. Все сводится к выбору одного из 7 классов и банальному hack'n'slash с последующим распределением очков опыта по стандартным умениям. Большинство квестов, которые нам выдают NPC, тоже не блещут оригинальностью —

отнести письмо, убить монстра.... Плюс ко всему — диалоги полностью линейны.

Бездостную ситуацию с геймплеем немного спасает сюжетная линия, повествующая нам о том, как принц возвращает себе власть, узурпированную злым волшебником. Сюжет неплох, особенно если играющему меньше 15 лет. Если больше — пускай не жалуется на то, что ему придется выполнять прихоти 9-ти летнего карапуза, пасти коров, спасать пчелок и заниматься прочей благотворительностью.



РОДИЛА ЦАРИЦА В НОЧЬ НЕ ТО СЫНА, НЕ ТО ДОЧЬ

Что касается жанровой направленности творения Reality Pump, можно сказать, что их комбинация RTS+RPG реализована немного странно. В главном меню можно выбрать один из трех режимов: Campaigns, RPG, Skirmish. По идеи, первый из них должен являть собой симбиоз, второй и третий — жанры в чистом виде. Но все это "по идеи". На практике режим Campaigns и Skirmish представляют собой бледную копию WarCraft3, а RPG вариант очень сильно напоминает одиночные карты угадайте чего...правильно, — WarCraft3.

AI противника в режиме Skirmish откровенно разочаровал. Постоянный штурм одного и того же объекта, отсутствие всякой тактики и стратегии. Весьма раздражает невозможность передвигаться по мини-карте и таким образом оперативно реагировать на события.

ТИШЬ ДА ГЛАДЬ, БОЖЬЯ БЛАГОДАТЬ...



Графика и музыка — вот основные козыри игры. Выше уже упоминалось о прекрасной детализации и использовании технологичных наворотов. Хотелось бы еще отметить неплохую анимацию юнитов, приятную в управлении камеру, радующую глаз мультишную цветовую палитру и множество спецэффектов, вносящих славное разнообразие в скучный игровой процесс.

Саундтрек заслуживает выпуска отдельным диском. Заглавная песня написана в лучших традициях этнических напевов, а остальная музыка активно использует мелодии народов Европы.

ДОБРЫМ МОЛОДЦАМ УРОК

Уважаемые родители, купите своему чаду сию игру! Ребенок получит массу удовольствия от созерцания графических красот и несложного игрового процесса. Можете и сами попробовать Knight Shift, если вы не гурман в играх, любите красивую графику, приятную музыку, и милые сказки. Всем остальным не рекомендуем ожидать от "Knight Shift" слишком много, ведь в сказках порой все выглядит слишком просто.



МИХАИЛ ЗИНЧЕНКО

Жанр > ПОШАГОВО-РЕАЛТАЙМОВАЯ СТРАТЕГИЯ/ТАКТИКА
 Разработчик > ALTAR INTERACTIVE
 Издатель > CENEGA

Требования: Windows 98/XP/ P3-500МГц/ GeForce2 или ATI Radeon 7000
 (32 Mb)/ 128 Mb RAM/ 1.25 Gb Free

TBS/RTS/TACTIC

Тяжело быть отпрыском гениального родителя. Тут уже недостаточно, ой как недостаточно быть просто талантливым. Хочешь, не хочешь, а тоже становись гениальным. А не хочешь или чуточку не дотягиваешь до умудренного сединами предка, — можешь смело присматривать место на свалке истории. Поколение сверстников прародителя так и будет всю жизнь искося поглядывать на высокочку. Нечего, мол, на трон карабкаться и папину печатную машинку ночам мучить. Брысь!

Работа над последним проектом в серии X-COM (изначально носившем имя "Dreamland Chronicles: Freedom Ridge") была начата уже достаточно давно. За годы игра несколько раз объявляла о своей смерти, не единожды меняя разработчиков и даже успела сменить название. Окончательно

осело беспрокойное творенье у чешской команды "ALTAR Interactive", из чьих зашитливых рук и увидело первые лучи солнца. Именуясь в конечном итоге "UFO: Aftermath".

Как и положено, попробуем разобрать нашего бастарда на сумму технологий, но попытаемся сделать это, не тыкая ему

- ⊕ Исключительная красота городских миссий
- ⊕ Оригинальный режим управления ("пошаговый реалтайм")
- ⊖ Невозможность изничтожения окрестностей на корню
- ⊖ Периодическая монотонность игрового процесса

www.ufo-aftermath.com



Термин "UFO" (Он же НЛО, он же "Неопознанный Летающий Объект") вошел в употребление где-то в 1953 году. Ранее это спорное явление называли не иначе как "Летающие Тарелки".



PERSONNEL SECTION

SKILLS

SKILLS	ATTRIB.	PROF.
COMBAT SKILLS		
MARKSMANSHIP		AVERAGE
RIFLES		GOOD
HANDGUNS		GOOD
LAUNCHERS		POOR
THROWING		AVERAGE
DEFENSE SKILLS		
PSI POWER		AVERAGE
HIT POINTS		AVERAGE
SPEED		AVERAGE
DODGING		AVERAGE
DETECTION SKILLS		
OBSERVATION		POOR
STEALTH		AVERAGE
OTHER SKILLS		
ALIENS		AVERAGE
MEDICAL		AVERAGE
CAPACITY		AVERAGE
CURRENT VALUES		
LOAD	16kg, (75%)	
SPEED	AVERAGE	

Brian Rowley 2 490 / 800

EQUIPMENT

EQUIPMENT	TRAINING	PERSONAL FILE
SELECT EQUIPMENT		
Light Armor		
PROTECTION		
SOFT: 35 %		
UNIVERSAL: 15 %		
HARD: 0 %		
BURN: 0 %		
LASER: 0 %		
PLASMA: 0 %		
WARP: 55 %		
EXCEPTION: 0 %		
HEAL: 0 %		
PARALYZE: 0 %		
WEIGHT	5.0 kg	

HANDGUNS RIFLES HEAVY OTHER ARMOR

AVAILABLE PERSONNEL

CURRENT SQUAD

Malcolm Brian Raeline

RETURN GLOSSARY

непрерывно пальцем в бок и показывая другим пальцем за спину. Проявляющаяся в несколько странной форме любовь разработчиков к своему детищу заметна еще со стартового ролика. Показ пропагандистского фильма о монстризме земной авиации, разбирающей на маленьких медвежат зарвавшихся инопланетных гадов, само по себе то еще клише. Только показывают это кино поголовно мертвому зрительному залу (по секрету скажу, что в ролях усопших зрителей снялась сама команда разработчиков игры). Такой вот себе "быстрый старт", облегчающий объяснение того, с чего вдруг не любить наверняка мирных в душе пришельцев.



История происходящего на порядок мрачнее и депрессивнее первоисточника (куда там одиноким нападкам инопланетян на отлаженную машину бодрой человеческой цивилизации). Действие происходит в недалеком будущем, когда в небе многострадальной Земли появляется гигантский корабль пришельцев. Поврашивши там немного, к вящей радости аборигенов, он начинает выбрасывать в верхние слои атмосферы облака спор, которые, с быстротой размножившись, заполнили собой небосвод, а вскорости и вовсе надолго скрыли солнце с глаз жителей Земли. Достигнув критической массы, споры начали падать вниз, и в течение нескольких дней покрыли собой воды и сушу. Понятное дело, что на популяции людей, равно как и большинства остальных обитателей планеты, это отразилось не самым лучшим образом.

После нескольких недель споры распались, а остатки человечества, выжившие в подземных бункерах с запасами еды и кислорода, выбрались обратно на поверхность. Собственно с этого момента нам и дается возможность помочь выжившим объединиться, понять, что произошло и дать вражинам сдачи.

Первое, на что нам дают полюбоваться, это ставший уже своеобразной визиткой игры земной шарик, который можно рассматривать в свободное время и вращать как заговорщиков (а еще говорят, что трудно быть Богом). Игроку благополучно вручаются 2 базы и, собственно, свобода действовать. Стоит сразу оговориться, что существует 3 (а чуть позже в игре уже 4) вида этих самых баз, — военная, исследовательская и производственная (плюс базы по "отталкиванию биомассы"). Строить нам ничего не дадут, выдав лишь возможность в любое время перепрофилировать уже существующие объекты. Кстати, денег в игре нет вообще, ибо, когда идет речь о глобальном выживании вида, уже не до меркантильных вопросов.

В комбинации с отсутствием способа развивать и модифицировать базы, приходит понимание, что единственный имеющийся в игре ресурс для творчества — это тот небольшой отряд борцов за мир во всем мире, которые и попадают под наше командование. Главным же кредо стоит сделать узкую специализацию собственных подопечных, так как в любом другом случае ближе концу игры придется уж очень несладко. Максимальное количество бойцов в одном



вылете, — 7. Максимальное количество солдат вообще — 14. На резонный вопрос "а почему там мало?" особенно замечательно прозвучал ответ PR-менеджера компании ALTAR Interactive: "Ситуацию, где нужно было бы большее количество, трудно себе представить".

Зато в игре действительно немало оружия (71 вид) и пришельцев (25 видов). Хотя оружие не имеет альтернативных патронов для стрельбы (эх, сначала бы зажигательными посреди ночи, а потом бронебойными), а частью вражеского вообще нельзя воспользоваться. Лучшим же выбором для первой половины игры и вовсе оказываются гранаты.

Пункты для вылетов появляются сами, хотя определенная свобода все же есть, т.к. подобных точек всегда немало, да и сбить пару НЛО всегда есть шансы. К чести разработчиков, часть миссий действительно отличаются оригинальностью, — взять, к примеру, ситуацию, когда после неудачной попытки истребителя подбить вражеский корабль, мы летим спасать своего выжившего пилота, который в итоге присоединяется к нашей команде.

Поводы для ворчания и/или восторженных воплей появляются после общения

с тактической картой. Цветовая гамма происходящего может показаться несколько мрачноватой, — так ведь жанр обязывает. Но если вылеты в лес и тому подобные пустыни воспринимаются сдержанно, то попадание в пределы городской черты челюсть все же несколько приоткрывает. Судя по всему, изрядную часть времени подготовки игры разработчики провели в фотографировании и прорисовке именно городских локаций. Причем, как в любом порядочном государстве бывшего соцлагеря, брались объекты явно с натуры. Пустынные улицы, вееринцы разбитых и брошенных машин, стайки мусорных баков, чернеющие окнаами автобусы, бесконечные многоэтажки. По большому счету, в подобной атмосфере "пошагового Silent Hill", можно было бы и вовсе сэкономить на супостатах, — и без них счетчик оптимизма уходит в глубочайший минус. Видимо, чтобы не ввести в глубокую депрессию половину игроков, с пришельцами разработчики поступили весьма занятно — похоже, что здесь слоган Nintendo "Catch'em all!" трансформировался в незабвенное "Kill'em all!", так как большая часть "зверюшек" вызывает в памяти именно этих самых Покемонов.

Система управления, позволяющая на паузе задавать последовательность действий для любого из подопечных, а в режиме реального времени (существует 3 скорости неумолимого бега этого самого "реального времени"), лицезреть и корректировать результаты, оказалась хоть непривычной, но весьма удобной и интересной. Здесь уже не повторяется ситуация, когда человек неторопливо выходит из-за угла, пускает врагу пулью в лоб, и уходит обратно.

Звуковое оформление не подкачало, и даже элементы чешского фолка органично вплелись в вязь происходящего. Хотелось бы посетовать лишь на отсутствие озвучивания гибели врагов, ибо замечательный метод ранних серий "выстрели в темноту и по крику погибающего узнай, кто у нас враг" оказывается не у дел.

Ну а главное все-таки в том, что продукт вышел играбельным, даже не взирая на периодическую монотонность сюжета в стиле "пришел-убил-нашел-ушел", и атмосферным, не взирая на Покемонов в главных ролях.

Есть на свете с полдюжины компьютерных игр, продолжения к которым будут ждать всегда. При всем засилье команд молодых и горячих разработчиков, ценители хорошо проверенных временем (и не только годами с момента выпуска, но и месяцами за монитором) проектов будут с умилкой разглядывать вереницы попыток совершить невозможное. Что ж, чудес в нашей жизни практически не бывает. ALTAR Interactive не создало шедевра. Чехи просто сделали очень красивую и достаточно атмосферную игру. Вы считаете, что этого мало? А ваш покорный слуга думает немного по-другому, — в ожидании "UFO 4" на его десктопе прочно обосновалась иконка... назовем ее "UFO Light".



Любопытно, что в положениях сидя и стоя радиус видимости нашего подопечного составляет рыбьи 360°. А вот при ходьбе вероятность обнаружения противника в задней полусфере начинает падать. Передвижение бегом сводит чувствительность фильтрной части героя практически к нулю.



В связи с отсутствием шортклавиш в прилагаемом к игре текстовом мануале, для облегчения жизни приведем наиболее часто употребляемые:

- ▶ "1".."7" — выбор персонажа
- ▶ "Shift"+"1".."7" — добавление персонажа к уже выбранным
- ▶ "S" — инвентарь выбранного солдата
- ▶ "Ctrl"+"A" — выделить всех персонажей
- ▶ "Alt"+"S"/"Alt"+"L" — быстрое сохранение/загрузка
- ▶ "Alt"+"8".."9".."0" — создание групп
- ▶ "8".."9".."0" — выбор соответствующей группы
- ▶ "*" (на цифровой клавиатуре) — максимальное приближение камеры
- ▶ "Ctrl"+"Alt"+"P" — снять скриншот

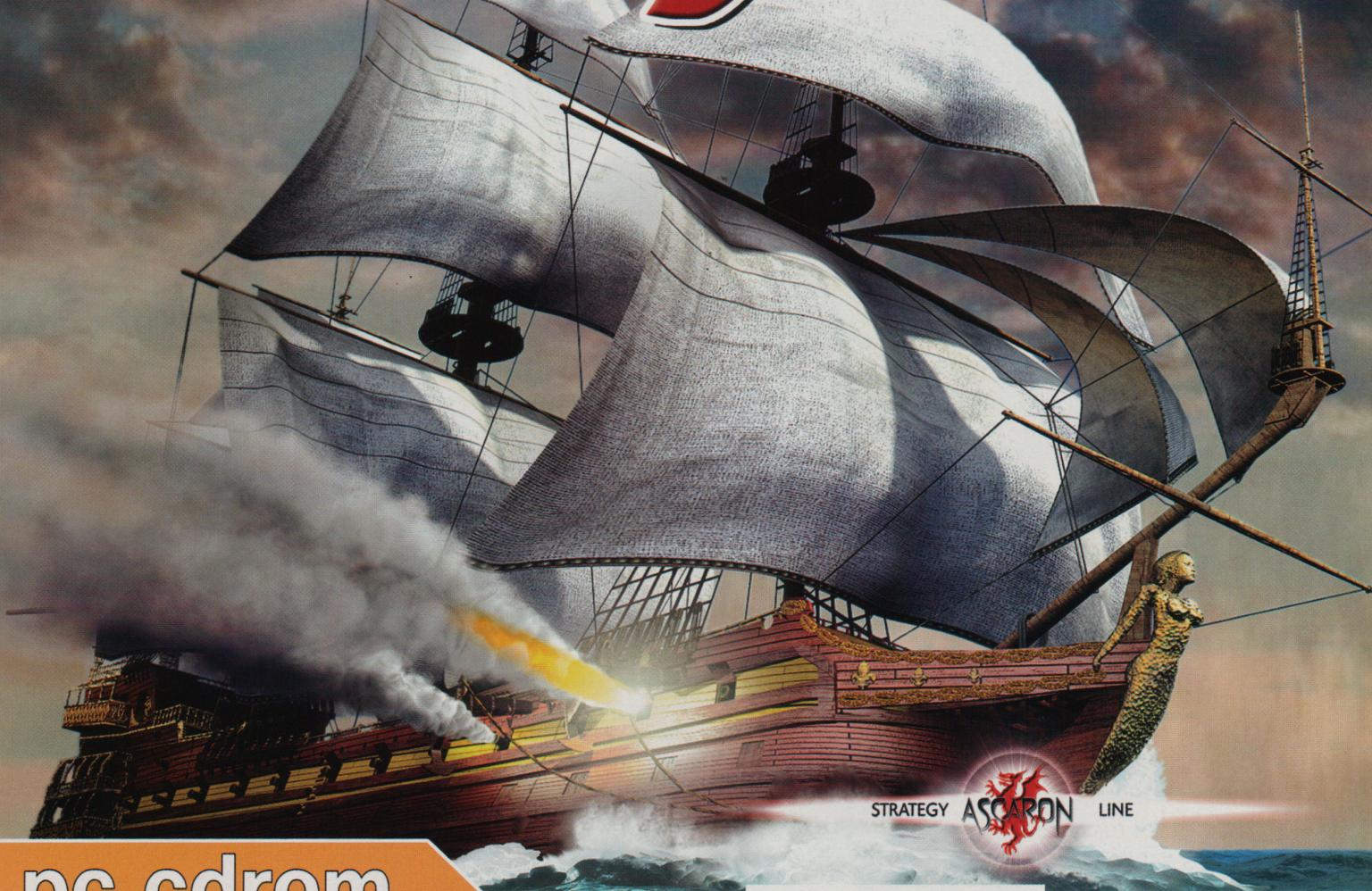
КОМПАНИЯ "МУЛЬТИТРЕЙД" ПРЕДСТАВЛЯЕТ

Акелла

Гортуга

Tortuga: Pirates of the New World

ПИРАТЫ НОВОГО СВЕТА



STRATEGY LINE


pc cdrom



Кем вы хотите стать? Пиратом или корсаром на службе Его Величества? И там и там арифметика проста: разграбьте побольше судов и городов, заключите выгодные сделки и станьте невероятно богаты! Мир этой экономической RTS - мир расчетливых торговцев, дерзких пиратов и увлекательных морских путешествий. Главное, не превратиться из охотника в добычу.

Ваша судьба - в ваших руках! Выбор миссий и их целей зависит только от вас...

5 уровней сложности, которые определяются выбором нации и временным периодом.

Обширный, великолепно детализированный мир игры, включающий 60 городов.

12 различных типов судов: от Сторожевых до Военных.

© 2003 "MultiTrade", © 2003 "Akella"

© 2003 "Ascaron Entertainment UK Ltd"

Издатель на территории Украины - компания "МультиТрейд".

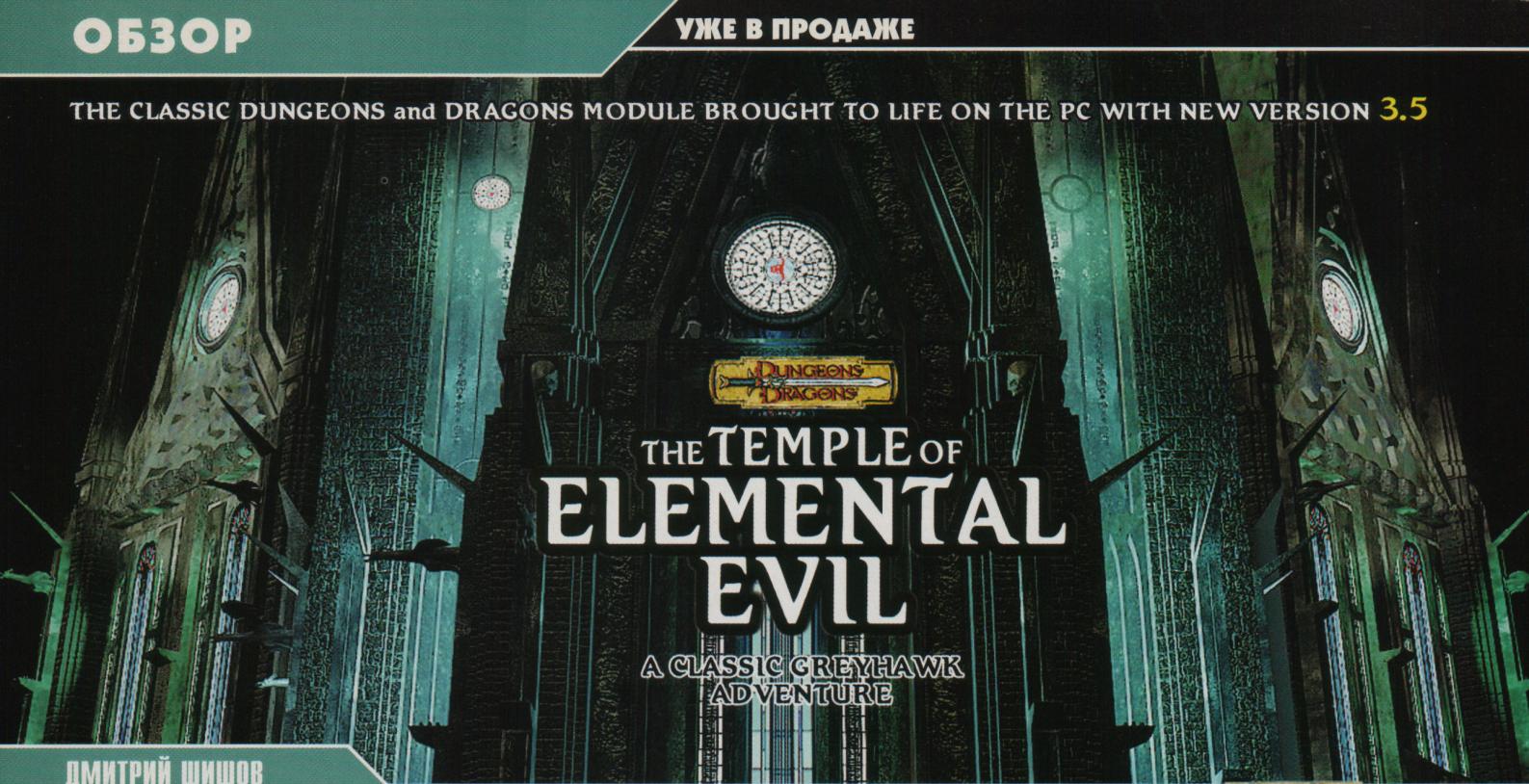
По вопросам оптовой закупки обращаться по тел.: (044) 237 5186,

233 2820; sale@multitrade.com.ua; www.multitrade.com.ua



Акелла

THE CLASSIC DUNGEONS and DRAGONS MODULE BROUGHT TO LIFE ON THE PC WITH NEW VERSION 3.5



THE TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL

A CLASSIC GREYHAWK ADVENTURE

ДМИТРИЙ ШИШОВ

Жанр ▶ РОЛЕВАЯ ИГРА
 Разработчик ▶ TROIKA GAMES
 Издатель ▶ ATARI

Требования: Windows 98/XP/ P3 1,2 G/ 256 MB RAM/ 64 MB 3D Card

7,0

- Замечательная графика
- Великолепное звуковое оформление
- Верность жанру

- Непродолжительная сюжетная линия
- Высокая сложность в освоении
- Неудобный интерфейс
- Наличие мелких ошибок

www.greyhawkgame.com

RPG



A Atari и Troika Games обещали порадовать уже было впавших в отчаянье игроков своим новым проектом. Он призван был возвратить в себе традиции лучших D&D ролевых игр, но уже в "новой редакции". Речь идет о долгожданном The Temple of Elemental Evil.

Действие игры происходит в мире Greyhawk, впервые появившемся в "бумажном" варианте в 1985 году, и повествует о Храме Первозданного Зла (The Temple of Elemental Evil). Целью его создания было уничтожение всего доброго и установление владычества Королевы Zuggtmoy. Однако во время великой битвы при Emridy Королева была повержена и заперта в стенах Храма вместе со всеми своими приспешниками. Мир воцарился среди обитателей Greyhawk. Об этом повествует вступительный ролик, а далее нам предс-

тает создать партию искателей приключений, которые, в зависимости от своего мировоззрения, либо покончат со злом навсегда, либо откроют настежь двери Храма, и тогда все живое погрузится во тьму. Выбор alignment'a вашей группы влияет на начало игры и на то, как вы поведете себя в конце, но все остальные квесты одинаковы для партий с любыми убеждениями. Просто большинству NPC глубоко безразлично кто вы и что вы. Да это и не важно, учитывая что основная часть игры все равно пройдет в непрерывных битвах.

Городов в игре всего два. И в каждом полно людей с нерешенными проблемами. Но за выполнение квестов вы, кроме чувства морального удовлетворения и

небольшого количества опыта, больше практически ничего не получите. Торговцы в игре — просто бесполезная мебель. В нее вы можете складывать ненужные вам вещи и получать за это деньги, на которые ничего полезного купить все равно нельзя — такового у торговцев попросту нет. В общем, с "живым миром" в The Temple of Elemental Evil не сложилось. Как не сложилось и с осознанием того факта, что в Greyhawk будут играть не только ветераны D&D. Не ждите ни подсказок на каждом шагу, ни всплывающих окошек с подробным описанием того или иного аспекта игры, будь то вещь в инвентаре или умение персонажа. А тем, кто случайно забыл прочитать последнюю 3.5 редакцию D&D правил, играть в Greyhawk будет непросто.

Зато графика не подкачала. Выполнена она на очень высоком уровне. Деревья, с которых опадает листва, дымок, поднимающийся над хижинами, светлячки, мерцающие в ночном пейзаже. Во всем этом не осталось и намека на переработанный движок Arcanum, на котором, собственно, и сделан The Temple of Elemental Evil. Добавьте сюда еще сотни детально прорисованных персонажей и монстров, великолепную анимацию, захватывающую визуализацию заклинаний, отличное звуковое оформление и вы получите беспрецедентно красивую игру, на ко-



торую хоть одним глазком, но все-таки стоит взглянуть. Однако не обошлось и без ложки дегтя. Вся эта красота прокручивается очень медленно даже на максимальной скорости скроллинга, а на высоких разрешениях выглядит, скажем прямо, мелковато. Но это не портит общего представления от игры, и в скором времени вы перестаете обращать внимание на столь несущественные упущения.

Гораздо сложнее привыкнуть к интерфейсу. Все управление персонажами происходит посредством радиального меню, разделенного на ячейки. Каждая из них, в свою очередь, разветвляется еще на несколько "лучей", которые так-



же могут иметь по несколько продолжений. И конца краю всему этому не видно. А игра на высоком разрешении, вы не раз чертыхнетесь, промахиваясь мимо нужного вам "лучика". Благо еще, что бой в игре пошаговый, и в течение хода вам не раз предоставится возможность открыть это самое "радикальное" меню. "Горячие клавиши" в игре присутствуют, но про это нигде не сказано. Догадаться об их существовании можно только благодаря любезно предоставленному разработчиками мануалу. Также стоит упомянуть о дружбе наших персонажей с таким понятием, как "path finding". Дружба эта вызывает неоднозначные эмоции,

когда ваш персонаж вместо того чтобы пойти к точке назначения по прямой, начинает прокладывать свой путь вокруг локации. Так же существует набор более мелких недостатков и ошибок, но все эти оплошности обещают исправить первым же патчем.

Отдельного упоминания заслуживает бой. Как уже говорилось, в The Temple of Elemental Evil он пошаговый. С одной стороны это дань настольным ролевым играм и верность правилам. С другой — схватки становятся все однообразней с каждым часом игры. Хотя фанаты D&D будут просто в восторге, так как полностью пошагового боя еще не в одной игре этого жанра не встречалось.

Многие ждали, что The Temple of Elemental Evil будет воплощением их надежд на хорошую, интересную РПГ, где мир будет жить, так как это было в Baldur's Gate. Но игра получилась весьма и весьма неоднозначной. Здесь короткий и простой сюжет, неинтуитивный мир, безразличный ко всему происходящему, безмолвные куклы вместо компаний... В ней полно минусов, но, не смотря ни на что, среди новых игр этого жанра The Temple of Elemental Evil, пожалуй, лучшая из всех.



World Racing

Mercedes-Benz



ВЛАДИМИР СИМОНОВ

Жанр → ГОНКИ
 Разработчик → SYNETIC
 Издатель → TDK MEDIACTIVE

Требования: Windows 98/XP/ P4 1,5 MHz/ 256 RAM/ GeForce 4

RACING

7,5

► Красивая графика, неплохая (как для аркады) физическая модель, большие открытые пространства

► Скучный режим карьеры, интерфейс для мазохистов, игровой процесс, несмотря на все старания разработчиков довольно однообразен

www.tdkm.com/games/mercedes-benz



Дорогие, как шестисотый Мерседес читатели, хотите узнать секрет коммерчески успешной игры? Думаю, ребята из Synetic вам подскажут. В первую очередь нужно позаботиться о лицензии. Причем не просто договориться с соседом Петровичем об изображении его скоростного болида ВАЗ-2101 в трехмерной проекции, а приобрести права у известного во всем мире автомобильного гиганта. Например, такого как Mercedes. Затем необходимо найти пару-тройку гоночных хитов, и аккуратненько перенести из них в будущий шедевр самые "вкусные" составляющие. Напоследок эту солянку осталось приправить хорошей рекламной кампанией и можно подавать на стол. Отбросьте сомнения, так как подобное блюдо будут кушать, даже если ингредиенты вторичны, что в игровом мире случается довольно часто. Однако в случае с Mercedes-Benz World Racing, дело обстоит иначе. Несмотря на то, что мы имеем дело с очередным клоном, игра получилась очень даже съедобной. Ну что ж, приступим к трапезе!

ЧТО ОБЩЕГО МЕЖДУ МЕРСЕДЕСОМ И МОСКВИЧОМ?

Сразу скажу, кроме первой буквы в названии — ничего. Зато у World Racing наблюдаются тесные родственные связи с NFS: Porsche Unleashed, Gran Turismo, Metropolis Street Racer и Insane. От NFS, досталась общая концепция игры. Есть одна автомобильная марка с огромным (свыше ста моделей) автопарком и большим количеством живописных трасс. Только сам режим карьеры, развивается не в хронологической последовательности, а с самого начала предлагает игроку новые автомобили. От Gran Turismo мы получили кольцевые гонки, а с MSR игру роднит система начисления бонусов.

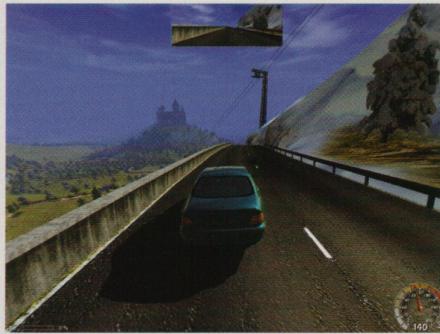
Приехать первым в заезде — это лишь одно из условий поставленных коварными разработчиками. Так же большое значение имеет состояние машины на финише, ваша дисциплинированность на дороге и умение эффектно преодолевать повороты. В основном успех в гонке будет зависеть именно от этих факторов.

Условно игровой процесс можно разделить на асфальтовые гонки и заезды по пересеченной местности. И если с первыми все стандартно, то вторые предполагают наматывание кругов в самых антисанитарных условиях и поиск контрольных точек (подобное мы уже видели в Insane), которые необходимо преодолеть в кратчайшие сроки. Если всех этих прелестей для вашей автомобильной души

окажется мало, то в Mercedes-Benz World Racing также предусмотрены "миссии", целью которых зачастую является совершение какого-нибудь подвига, сравнимого разве что с походом на концерт Бритни Спирс. Например, победы над противником, обладающим более быстрой машиной.

КРАСОТА СПАСЕТ МИР

Но даже если спасти мир красоте окажется не под силу, то спасти World Racing — вполне. Дело в том, что новый проект создавался на движке предыдущей игры Synetic "Mercedes-Benz Truck Racing", который основательно переработан и подогнан под современные стан-



дарты. В итоге мы получили качественные модели машин с 3D-кооплитами, в которых без всякого труда угадываются их реальные прототипы. А скриншоты окружающего мира так и просятся на рабочий стол в качестве обоев. Путешествовать дорогами Mercedes-Benz World Racing действительно приятно благодаря блестящей реализации открытых пространств. Забудьте про "канавы" и "щелья" окруженные с одной стороны батареей елок, а с другой — чередой картонных домов. Synetic удалось добиться поразительного ощущения бескрайности игровых просторов. Преодолев около трех километров альпийского горного серпантина, просто остановитесь на вершине и взгляните вниз — вашему взору откроется практически вся карта, а это около десятка километров! Еще один восторженный взгляд, вызывает разнообразие пейзажей. Вы никогда, не спутаете берега Австралии и пустыню Невады. Каждая локация, навеянная длительными командировками разработчиков по всему миру, нарисована тщательно и с любовью. К сожалению, у этой идиллии существует несколько серьезных недостатков. Первое, что бросается в глаза — неумелое использование всяческих объектов вокруг трассы. Стремясь оживить виртуальный мир, разработчики местами перегнули палку, в результате чего происходящие события иногда доходят до абсурда. Представьте себе военную базу. Небесную гладь рассекает пара истребителей с вертолетами, чуть подальше находится НЛО, а вокруг носятся Мерседесы. Честно говоря, выглядит это по меньшей мере странно.

Столь же очевидным, является и тот факт, что Synetic всем составом прогули-

вала уроки биологии, поскольку местная растительность представляет собой весьма убогую спрайтовую картину, которая усугубляется еще и тем, что эти, с позволения сказать, деревья (равно как и люди) являются прозрачными. Последним же поводом бросить камешек в лобовое стекло Mercedes-Benz World Racing стали пешеходы, чей внешний вид напугает любого водителя и уж точно не даст задремать за рулем.

СИМУЛЯТОР АРКАДЫ

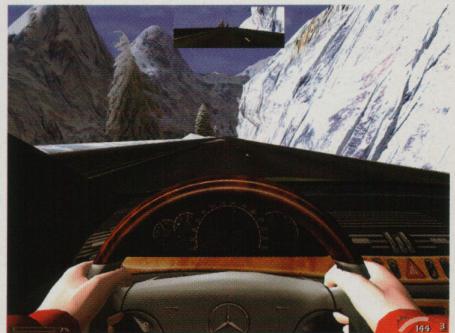
Физическая модель игры явно задумывалась с претензиями на звание симулятора и изо всех сил хочет понравиться истинным гурманам виртуального автоспорта. Однако аркадные корни сыграли ключевую роль. Модель повреждения стальных немецких коней не дотягивает даже до уровня Need for Speed: Porsche Unleashed. Периодически возникающие вследствие этого дорожные казусы, в свою очередь, вызывают невольное шевеление волос по всему телу. Например, корова, мирно пасущаяся на обочине автострады, и на сантиметр не сдвинулась, после того как S-Class на скорости 180 км/ч спикировал прямо в неё. Зато у самого автомобиля погнулись фары и стекло (!), после чего, перевернувшись пару раз, автомобиль вернулся на трассу с помятым передом. В то же время поведение авто на дороге вызывает весьма положительные эмоции. Вы никогда не перепутаете полный привод (4matic) с приводом на задние колеса. Тяжелый "шестисотый" гораздо легче уходит в занос чем маленький A-class, поэтому на узких трассах

с обилием поворотов есть смысл предпочесть динамику мощности. Что касается внедорожников, то тут картина не столь радужна. Перевернуть джип довольно трудно, а из-за отсутствия грамотной модели повреждений нет смысла беречь подвеску. И кстати, не забудьте купить руль и пару педалей, потому что с ними процесс управления Мерседесом становится намного приятнее. Если же ваш водительский стаж невелик, помните, что Synetic проявила заботу обо всех играх, и, передвинув ползунок в сторону Arcade, вы на первых порах заметно упростите автомобильную жизнь. Грустным известием является лишь то, что победив всех электронных гонщиков, вы рискуете остаться никому не известным чемпионом, т.к. в игре отсутствует сетевой режим, что по меркам уходящего 2003 года, в эпоху интернетизации холодильников и микроволновых печей, выглядит, по меньшей мере, странно. Единственной отрадой может послужить режим разделенного экрана для двух игроков, который, к счастью, не был проигнорирован разработчиками.

ВОЗЬМИ МУЗЫКУ В ДОРОГУ

Звуковое сопровождение, как и подобает классу "игр по лицензии" не вызывает нареканий. Разработчики клянутся коллекцией своих почтовых марок, что все звуки записаны с настоящих Мерседесов, а при создании имитации визга тормозов не пострадала ни одна кошка. Музыкальное сопровождение тоже стремится соответствовать высоким стандартам. Подбор разнообразных композиций по крайней мере не вызывает желания немедленно выключить колонки.

Подводя итог, можно сказать, что выезд Mercedes-Benz World Racing на мировую арену несмотря ни на что удался. И пусть игра не несет в себе ничего нового, обладает жутковатым интерфейсом и наверняка не сможет конкурировать с будущим Need For Speed:Underground, но все таки очень приятно вечером, после работы, поставив в гараж любимый ВАЗ, прокатиться по Альпам на шестисотом.



ПЕТЬКА

ДЕНЬ НЕЗАВИСИМОСТИ

4



ВЛАДИМИР СИМОНОВ

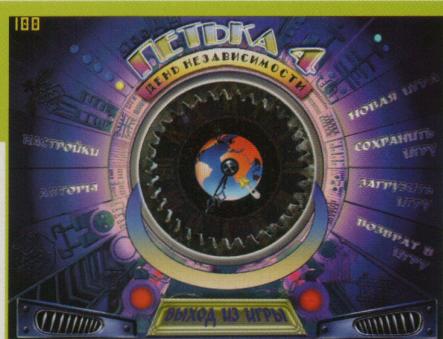
Жанр ▶ 2D КВЕСТ
Разработчик ▶ САТУРН-ПЛЮС
Издатель ▶ БУКА/МУЛЬТИТРЕЙД

Требования: Windows 98/XP/ P 200 МГц/ 32 Mb/ 500 Mb Free/ DirectX 8.1

3,0

- + ▶ В главных ролях Петька и Василий Иванович, если вам они еще не надоели
- ▶ Практически все аспекты игрового процесса и графики безнадежно устарели лет десять назад

www.buka.ru

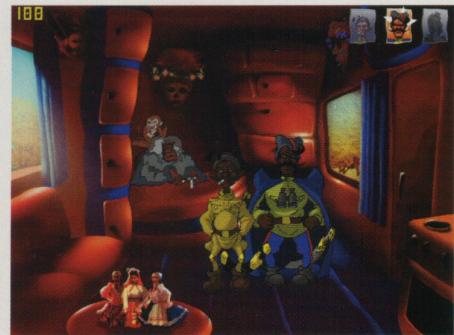


Однако, есть вещи, которые никак не хотят поддаваться воздействию времени. А некоторые команды разработчиков на просторах СНГ, похоже, давным-давно пропили последние календари и упорно отказываются мириться с тем фактом, что XXI век наступил, как бы шокирующее это не звучало. Оказалось, Сатурн-Плюс из их числа. Немного поразмыслив, они пришли к выводу, что вовсе неинтересно усложнять жизнь себе, когда можно усложнить ее окружающим. Логично решив приложить минимум усилий к созданию четвертой части похождений Василия Ивановича и его верного адъютанта Петьки, они не утруждали себя адаптацией хита былых времен к временам нынешним. Как вы уже, наверное, догадались, ничего хорошего из этого не вышло.

Все в нашем мире меняется. Можно даже сказать, эволюционирует. Любой предмет, казавшийся совсем недавно диковинным, переходит в разряд повседневностей. Проекты, которые еще вчера восторгали нас своей графикой и игровым процессом, сегодня уже отправились в последний путь — на пыльную полку.

Что получится, если собрать вместе Буратино, Колобка, кота Леопольда, Старуху Шапокляк, покемонов с телепузиками, и создать про всех этих персонажей игру? Футбольный менеджер, например, или раллийную гонку? Я, честно говоря, затрудняюсь ответить. Зато точно знаю, что выйдет, если использовать Ивана Грозного, инопланетян и парочку героев народных анекдотов. В итоге мы получим новую игру из цикла ПиВИЧ, очередная серия которой создана в лучших традициях самоклонирования, примитивизма, минимализма и прочих других не слишком хороших измов. Сюжет по-прежнему пинеен как единственная извилина Петьки, а игровой процесс, словно две капли пива из одной кружки похож на ПиВИЧ 3. Миру вновь угрожают гнусные пришельцы, а желающих спасти человечество, как назло, снова под рукой не оказалось. И, по милости сценаристов, нашим героям в очередной раз ничего не остается, кроме как временно бросить пить и отстаивать интересы землян. Если эта "безумно оригинальная" завязка, еще не отбила у вас желание знакомиться с игрой, можете читать дальше.

А дальше нас ожидает игровой процесс, состоящий из унылого пиксель-ханкинга в поисках предметов, которые можно использовать для решения головоломок. Предназначение этих самых предметов, как правило, идет вразрез с малейшими проблесками здравого смысла (ну кому бы пришло в голову вымазать лицо гуталином, чтобы закосить под негров, а затем искупаться в стиральной машине, чтобы гуталин смыть?). Поэтому игроку больше стоит полагаться на подсказки ВИЧа или попросту на удачу. Должен заметить, уже спустя несколько часов подобного вре-



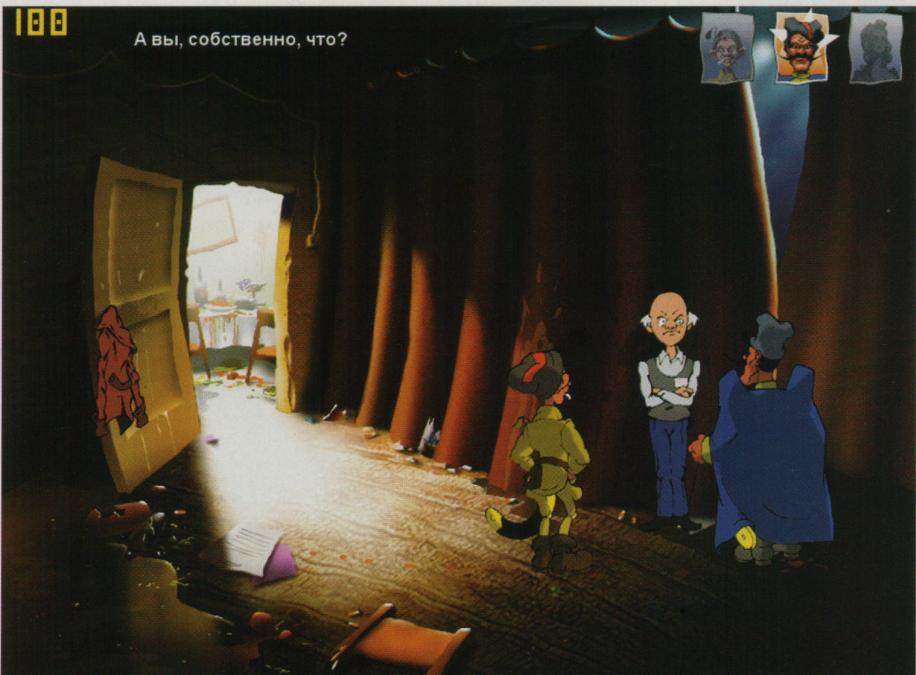
мягровождения начинает жутко болеть голова. Это, с одной стороны, хорошо, ибо, если голова болит, значит она — есть, а с другой, возникает желание запустить диск с игрой в окно. Не поймите меня превратно, я очень люблю квесты, и не раз, с огромным удовольствием, проходил Grim Fandango, Monkey Island и Syberia, однако у нашего сегодняшнего пациента все слишком запущено. Такую игру как ПиВИЧ, можно выпустить единожды. Расставив акценты на юмор, национальный колорит и бредовый сюжет в ущерб графике, игровому процессу и озвучиванию, — найти свою аудиторию, в принципе, возможно. Однако выпуск аналогичного продукта

во второй, третий и тем более четвертый раз способен оттолкнуть даже самых верных поклонников. При прохождении Петьки меня никак не покидало чувство, что я употребляю бутерброд, который до меня съели и переварили по меньшей мере три человека. Сказать, что игра вторична — не сказать ничего. Вы видели предыдущие части ПиВИЧ? А скриншоты других российских мультишных квестов? Так вот графика в четвертом Петьке точно такая же. То есть, никакая. И если 5 лет назад подобное графическое оформление выглядело более-менее приемлемо, то сейчас оно заставляет задуматься о душевном равновесии разработчиков.



Звук — под стать графике, выполнен тоже далеко не лучшим образом. Некоторые из персонажей озвучены из рук вон плохо, некоторые немного лучше, но практически всех объединяет умение смачно ругаться. А количество комментариев, изливаемых на ваши действия из уст главных героев, способно взбесить любого, даже самого терпеливого игрока, потому как смысл в девяти из десятка репликах отсутствует полностью. Не меньшее раздражение вызывают и диалоги между персонажами. Их жалкие попытки пошутить вызывают на лице игрока лишь гримасу недоумения, потому что половина перлов стара как мир, а оставшаяся часть просто не смешна.

После прохождения половины игры, хочется выключить компьютер, выйти на балкон с чашкой кофе, устремить свой взор к звездам и задать вечный вопрос: "Доколе?!" Доколе еще будет продолжаться это издевательство над игроками? Доколе еще вся отечественная и российская игровая пресса будет потакать подобным продуктам, делая скидку на то, что это чудо каменного века, все-таки наше, родное. Ведь не секрет, что бытует мнение о страшной бедности некоторых создателей игровых продуктов. Денег у них мало, поэтому вы, дорогие игроки, покупайте, что есть, а уж потом мы вам сделаем Игру. Большую, оригинальную, инновационную и потрясающе красивую. Только вот желающих в четвертый раз заниматься благотворительностью, надеюсь, окажется не слишком много. Потому что среди наших игр уже имеется достаточно качественных проектов, сделанных профессионально, с душой. А халтуру — давить. Ботинком. Без жалости. Иначе она будет процветать и множиться. И не избежать нам Петек номер 5, 6, 7, 8, 9... 52, которые будут похожи друг на друга, как одногенетические близнецы. Выразим же свой протест! Ведь критика, на самом деле — полезна. Я искренне надеюсь, что разработчики этой игры в будущем начнут с нуля, и, возможно, у них получится нечто, действительно стоящее нашего с вами внимания. А вам, дорогие читатели, я желаю обходить эту игру десятой дорогой.





ПАВЕЛ ЛОГИНОВ

Жанр > СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ
 Разработчик > EA LOS ANGELES
 Издатель > EA GAMES

Требования: Windows 98/XP/ P4 1.8 GHz/RAM: 256 MB/GeForce3

RTS



Игры давно уже стали неотъемлемой частью индустрии развлечений. Прибыли издателей и разработчиков исчисляются миллионами, и, по многочисленным прогнозам, уже в ближайшие несколько лет будут сопоставимы с доходами от музыкальной и киноиндустрий. Вполне естественно, что компании, желающие присутствовать в этой сфере рынка используют все возможности для получения максимальной выгоды. После того как очередной хит погостит неделю-другую в десятке самых продаваемых игр, и объемы его продаж превысят цифру "N", маркетологи издателей тут же начинают штурмовать разработчиков на предмет выпуска expansion / add-on или полноценного продолжения успешного проекта. Первые сейчас появляются все чаще и особенно характерны для жанра стратегий. Не затрачивая особых усилий разработчики в короткий срок создают продукт, который позволяет еще какое-то время поддерживать интерес покупателей к уже вышедшей игре.

Именно по такому сценарию развивались события в случае с не так давно вышедшей RTS под названием C&C Generals. Игра не одну неделю находилась в первых строчках хит-парадов продаж и довольно быстро обзавелась множеством поклонников, от которых не раз были слышны сетования: "Мало!", "Хотим еще и больше!". Хотите? В EA Games вас слышат.

Анонс C&C Generals: Zero Hour мало для кого стал сюрпризом. А как же, "все только для вас любимых", и при этом по "скромной" цене в 29,99 USD. Пресс-релиз с сопутствующим списком нововведений был написан довольно расплывчато — обещание нового игрового режима, что-то про оружие следующего поколения, проскочившие где-то цифры 15 и 30, означавшие соответственно количество новых миссий и юнитов. Прошло еще немногого времени, и, спустя 8 месяцев с даты выхода оригинала, перед нами предстал

обещанный expansion. Итак, что же мы имеем после релиза?

Для тех, кто не играл в C&C Generals, напомню, что это стратегия реального времени с тремя воюющими сторонами, хорошим игровым балансом, невнятным сюжетом "на злобу дня", а также полностью трехмерным графическим движком следующего поколения, который позволял отображать весьма впечатляющую картинку. Кроме того, по мере прохождения уровня, ваш виртуальный генерал набирал опыт, получал новые звездочки и мог использовать так называемые General's Powers, которые представляли собой спец. возможности: ядерный удар, ковровые бомбардировки, артиллерийский залп, атака химическим оружием, улучшение зданий, юнитов и т.д.

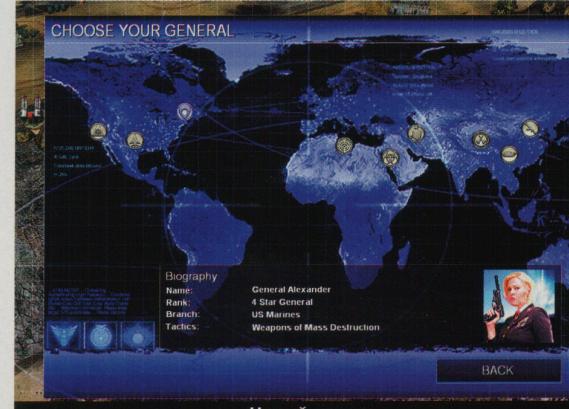
Все это, и даже намного больше, присутствует в C&C Generals: Zero Hour. Здесь, по-прежнему, три противоборствующие силы: США, Китай и вымышленная GLA —

- + Новый игровой режим General's Challenge
- + Персонализация генералов
- + Графика

- Сюжет
- Малое количество нововведений
- Ужасный pathfinding

www.eagames.com/pccd/cc_generals_zero

7,5



Новый режим



Китай идет

собен увлечь игрока. Боевые действия проходят в ближневосточном регионе, некоторых странах СНГ(!) и, как ни странно, в центральной Европе. Для многих приятным сюрпризом станут международные ролики, сделанные в виде выпусков новостей, и совмещающие в себе сцены на движке игры и отснятых живых актеров. При их просмотре невольно вспоминаются былья заставки-шедевры появившейся в бозе Westwood Studios — основательницы серии C&C. А предмиссионные скриптовые заставки стали еще более зрелищными и производят весьма позитивное впечатление.

На поверку обещанные 30 новых юнитов так и остались обещанием. И хотя в рядах каждой из сторон действительно есть пополнения, общее их количество оказалось гораздо меньшим. США достался новый *microwave tank*, способный выводить из строя энергозависимые сооружения противника, а также *sentry drone*, выявляющий скрытые юниты неприятеля и оборонное здание *fire base* для пехоты, которого так не хватало в самой C&C Generals.

Китай обзавелся вертолетом *assault helix*, представляющим из себя мощную боевую единицу, позволяющую перевозить даже гигантский *overlord*. Кроме того, за эту сторону выступит новый юнит *attack outpost*, обладающий возможностью обнаружения скрытого врага, а также сооружение с красноречивым названием *Internet Center*, которое позволяет проводить ряд интересных апгрейдов и вмещает до 8 хакеров, обеспечивающих своими махинациями постоянный приток денежных средств.

Но, судя по всему, самую интересную боевую единицу получила GLA. Это мотоцикл, комплектуемый на выбор пехотинцем или ракетчиком. Будучи юнитом весьма быстрым в передвижении и, к тому же, легко преодолевающим различные труднопроходимые места, он вполне может использоваться для внезапной атаки с холмов (местного аналога гор). Кроме того, террористы получили оригинальную возможность строить макеты зданий для обмана вражеских бомбардировщиков.

Наиболее существенным нововведением в игре оказался новый режим — так называемый *General's Challenge* — своеобразное состязание генералов. Отныне они персонализированы, их девять, у каждого есть свое фото, колоритное имя и излюбленный стиль ведения боя, например, активное использование оружия массового поражения, авиации, пехоты. Игрок выбирает генерала, за которого будет играть, а в противники ему достается один из оставшихся восьми. Поединок начинается на поле соперника, у нас имеется лишь командный центр, а компьютеру достается полноценная база. По завершении схватки предстоит сразиться со следующим генералом, и так до поражения всех оставшихся. На высоких уровнях сложности игра довольно тяжела и требует предельной концентрации. Специализация генерала имеет ключевое значение. Так, например, генерал *Fai* отличается "пехотной" направленностью. На практике это означает, что пехотинцы под его командованием с легкостью противостоят авиации, а бункеры вмещают больше количества солдат, зато из техники он может использовать лишь модернизированную БМП.

Принцип персонализации был использован также при усовершенствовании режима *Skirmish* (быстрая битва). Теперь, кроме стандартных 3 сторон, можно выбрать одного из 12 генералов, похожих на своих коллег из *General's Challenge*, причем выбор компьютера игрок узнает только будучи уже в бою.

Геймплей, по сути, не претерпел серьезных изменений, игровой баланс изменился мало. Новые юниты если и меняют тактику ведения боя, то лишь незначительно, а старые боевые единицы по прежнему являются стержнем наших атак.

Графически C&C Generals: Zero Hour мало чем отличается от оригинала, но тем не менее производит сильное впечатление. Краски сочны, а эффекты выполнены с воистину генеральским размахом. Для кого-то, возможно, графика покажется детской, но это скорее дань моде и желание получить минимальный возрастной ценз — "13+".

Музыка, как и раньше, написана Биллом Брауном и полностью соответствует игровому духу. Приятно удивляют восточные мотивы в миссиях за GLA.

Из недостатков назовем, пожалуй, недоработанный *pathfinding*. Юниты иногда выбирают самые неожиданные пути к месту назначения. Да и построения войск в каре, клин или фалангу по прежнему отсутствуют как класс, из-за чего на экране иногда наблюдается хаос.

В итоге игру можно рекомендовать в первую очередь тем, кому приглянулись оригинальные C&C Generals, ну и конечно всем любителям качественных стратегий реального времени.

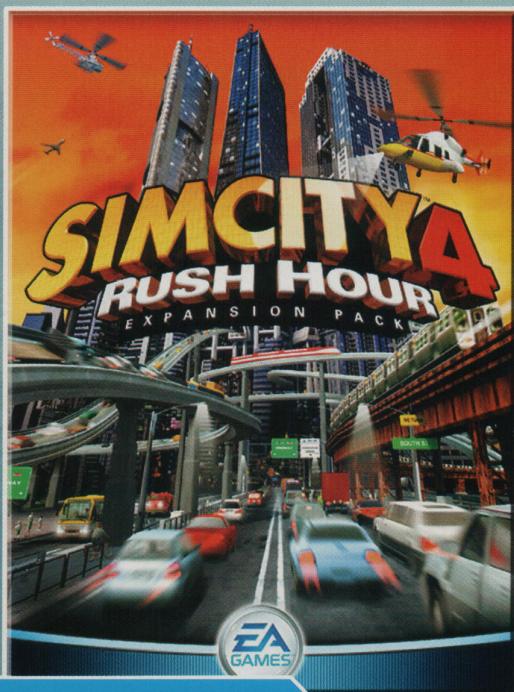


Знаменитые ролики!



Атака высокотехнологичными юнитами США!





ВЛАДИМИР СИМОНОВ

Жанр ▶ СИМУЛЯТОР ГОРОДА
 Разработчик ▶ MAXIS
 Издатель ▶ EA GAMES

Требования: Windows 98/XP/ P4/AMD XP 1.500 Mhz/ 512 RAM/ GF 3



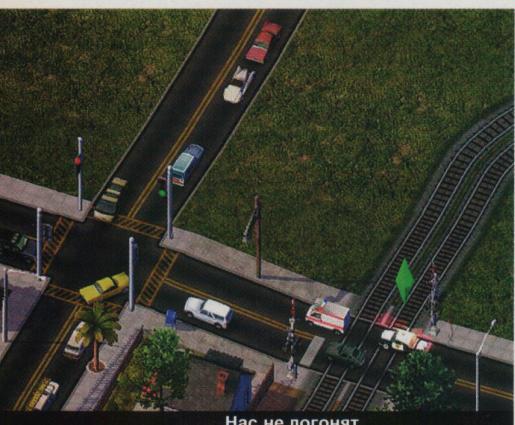
8,0

- ⊕ Новые здания, транспортные развязки
- ⊕ Расширенные возможности управления транспортом, наблюдения за жителями
- ⊖ Несмотря на оптимизацию движка, системные требования все еще высоки

CITY SIMULATION

www.simcity.ea.com/


Танк - прекрасное средство борьбы с должниками по квартплате.



Нас не догонят

Если верить всему, что говорят в рекламе, очень скоро можно прийти к весьма оптимистичному выводу, что жизнь наша непрестанно улучшается и уже вот-вот, не далее как завтра, наступит тот желанный миг, когда все вокруг просто обязано стать идеальным. Но увы, заботливые производители всевозможных благ упорно отодвигают эту знаменательную дату, продолжая совершенствовать свою продукцию и бесстыдно разрушая наши робкие надежды на скорое пришествие идеального в этот мир. Осознав сей прискорбный факт, люди, как правило, склонны впадать в отчаяние и вообще чувствовать себя довольно скверно. Но нет, не ждите от нас рецептов от подобных разочарований. Наоборот, можете прямо сейчас начинать уходить в монастырь, сливаться с природой и присоединяться к движению антиглобалистов, ведь сегодня мы представляем еще один пример того, как нас жестоко обманули, в очередной раз выпустив продукт, на котором крупными буквами выведена безжалостная надпись: "Нет предела нашему совершенствованию!" И... И все? Хотя нет, внизу есть маленькая приписка — "SimCity4: Rush Hour".

После выхода самого SimCity4 многим уже, наверное, казалось, что туда просто невозможно что-либо добавить, поскольку все и так уже продумано, учтено и ре-

ализовано в этой действительно удачной игре. Но не тут-то было. Фирма EA Games в последнее время с упорством убеждала поклонников симулятора города, что новый expansion сделает оригинал еще лучше, еще красивее, еще интереснее. Так ли это? Чтобы дать ответ на этот вопрос мы, как люди не верящие рекламе на слово, забираем микрофон из цепких ручек PR-менеджеров EA Games и пусть игра говорит сама за себя.

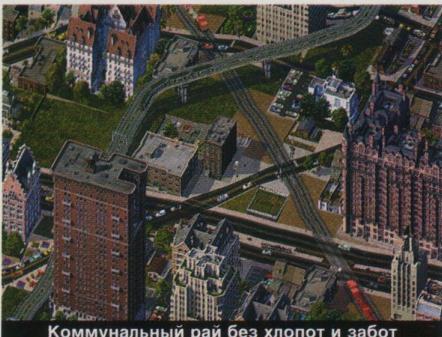
Как вы уже, наверное, догадались, из названия SimCity4: Rush Hour следует, что на этот раз виртуальные градоначальники смогут вплотную заняться транспортными вопросами подотчетного им города. Разработчики заметно расширили возможности конструирования транспортных сетей, добавив около десятка новых мостов, односторонние дороги, авеню и скоростные магистрали с большим количеством всевозможных развязок. Не менее серьезные изменения коснулись и железной дороги. Отныне игрок волен строить монорельсы на манер Токио или проложить многоуровневое полотно, стоящее дешевле чем метро, однако занимающее драгоценное место, которого в SimCity4: Rush Hour вечно не хватает. Если пробки на дорогах были для вас головной болью в оригинальной игре, то теперь для перемещения из одного конца карты в другой существу-

ет масса альтернатив, а в районах с повышенным количеством автомобилей на помощь придут платные парковки.

Следующим важным нововведением, призванным разнообразить игровой процесс, является возможность непосредственно управлять транспортом (а заодно и прочувствовать на себе всю прелесть городских пробок). За это игрока поощряют разнообразными бонусами, например, деньгами, рейтингом или уникальными постройками. Сам процесс вождения напоминает первый Grand Theft Auto и до безобразия прост. Достаточно нажать возникающие периодически иконки автомобилей, затем получить задание, и вперед, выполнять. По мере постройки новых зданий, в наше распоряжение попадают: полицейская машина, скорая помощь, школьный автобус, катафалк, а так же экзотический транспорт: вроде танка, истребителя и даже НЛО. Условно все миссии можно разделить на конструктивные задания (погоня за преступниками, тушение пожаров и т.д.) и деструктивные. Идейным лидером "плохих" является некий Доктор Ву (Dr. Vu), которому страшно хочется насолить всему городу, путем разливания кислоты в жилых районах, бомбардировки электростанций с помощью истребителей и прочих пакостей. Но если вы все же согласитесь ему помогать, то, помимо премий, получите в награду Зону 51 (Area 51), которая ежемесячно будет приносить дополнительную прибыль в вашу казну. Также расширились возможности исследования жизни горожан. Отныне одним кликом мышки, можно увидеть кто где живет, работает и, самое главное, какими путями добирается на работу.

Визуально город выглядит практически так же, как в SimCity4, но все же есть несколько приятных моментов. Заботливые разработчики из Maxis добавили несколько новых мостов и дали игроку возможность выбирать стиль архитектуры. Поскольку expansion включает в себя два увесистых патча, производительность игры несколько возросла, хотя чудес, конечно же, ожидать не стоит. Для отображения всей красоты большого города без подзагрузок, которые способны свести с ума даже самого уравновешенного человека, вам потребуется не менее 768 МБ памяти.

В заключение надо признать, что игра действительно удалась. Но, зная упорство Maxis в деле совершенствования своих продуктов, особенно при наличии достаточных денежных взносов от почитателей (вспомнить хотя бы объемы серии The Sims), мы можем быть уверены, что разработчики не остановятся на достигнутом. А пока есть все основания полагать, что SimCity4: Rush Hour скрасит ваше бесконечное ожидание идеала. Поэтому играем и... не забывайте следить за рекламой. До новых встреч!

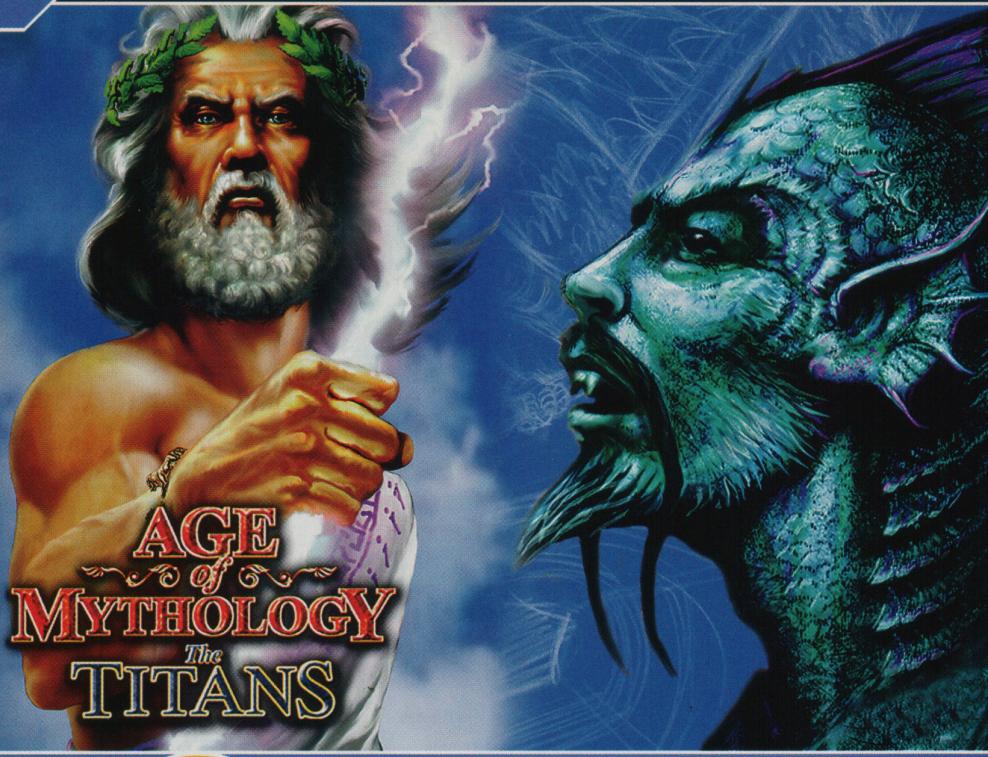


Коммунальный рай без хлопот и забот



Машинист:
"У меня 20 лет стажа — фиг проскочишь!"





ПАВЕЛ ЛОГИНОВ

Жанр > СТРАТЕРИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ
 Разработчик > ENSEMBLE STUDIOS
 Издатель > MICROSOFT

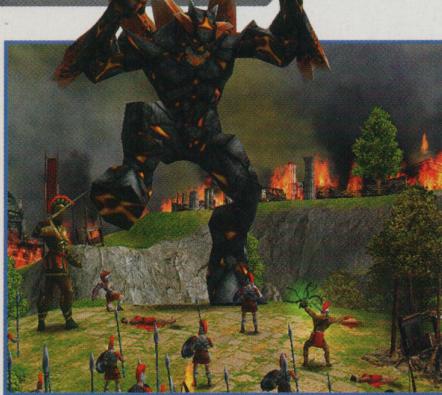
Требования: Windows 98/XP/ P3 733 MHz/ 256 MB RAM/ 32 MB 3D

8,5

- Новая раса атлантов
- Титаны
- Приятная графика
- Невыразительный сюжет новой кампании

www.microsoft.com/games/titans

RTS



"На мифическом материке, лежащем к западу от Гибралтарского пролива, никогда процветала Атлантида. Одним из источников легенды о ее существовании послужили диалоги Платона. В них философ повествует, как египетские жрецы, в беседе с Афинским архонтом Солоном, описали Атлантиду как материк больший, чем Малая Азия и объединенная Ливия, и расположенный вне Геркулесовых Столбов (Гибралтарский пролив). Как сказали жрецы, приблизительно за 9000 лет до рождения Солона, Атлантида была богатой державой, правители которой завоевали многие из стран Средиземноморья, пока не были, наконец, побеждены Афинами и их союзниками. Атланты, в конечном счете, ассимилировались с афинянами, а их материк был поглощен морем в результате землетрясений."

Encyclopedia Britannica 2003

Те из вас, кто хорошо помнит первую Age of Empires наверняка согласятся, что игра эта была во многом новаторской для своего времени. Невиданная доселе идея "адекватного отражения смены эпох", огромное разнообразие юнитов, усложнение экономической системы, великолепная графика и анимация — все это способно было вызвать неподдельный восторг. В дальнейшем разработчики из Ensemble Studios позаботились о том, чтобы эти идеи сохранились и получили свое развитие в последовавших затем дополнениях и продолжении под названием Age of Empires II: The Age of Kings. Однако, с приходом нового тысячелетия и появлением конкурирующих продуктов все очевидней становилось то, что для своего успешного существования оче-

редная серия проекта должна предложить игрокам нечто большее чем простой набор дополнительных юнитов и цивилизаций. Необходимы были свежие идеи, которые, в сочетании с наиболее удачными моментами Age of Empires, смогли бы гарантировать проекту всенародную любовь. И вот осенью 2002 года Ensemble Studios выпускает в свет Age of Mythology, где бережно перенесенный "Эпохальный" геймплей соседствует с таким кардинальным новшеством как наличие трех совершенно разных цивилизаций со своими богами и мифологическими существами. Игра была встречена с восторгом, а поскольку на каждый успешный продукт по традиции полагается expansion pack, сегодня мы предлагаем вам обзор уже вышедшего Age of Mythology: the Titans.

Дополнение к самой красивой стратегии 2002 года радует изобилием нововведений, с богатством которых может сравниться разве что Warcraft III: The Frozen Throne. Новая, тщательно продуманная раса, новая кампания, новые "сверхюни-





ты" (ultimate units), новые... Но, обо всем по порядку.

Прежде, в оригинальной игре, разработчики еще хотели как-то старались руководствоваться мировой историей, предоставив нам в управление египтян, греков и скандинавов. Всем им покровительствовали боги, имевшие аналоги в мифах этих народов, а соответствующие герои также носили имена, большей частью позаимствованные из египетской, греческой и скандинавской мифологии.

Сейчас, при разработке дополнения, сии установки были откинуты прочь. Новая раса атлантов воистину мифическая. Специально для нее был "разработан" пантеон из 12 божеств, вся верхушка которого — Кронос, Оранос и Гайя — щеголяет своими "неузнаваемыми" именами. Как и раньше, на старте игры мы выбираем старшего бога, а по мере продвижения по эпохам — одного из богов младшего пантеона. Каждый из них позволяетанимать определенных мифических существ и использовать в бою God's Power (причем боги атлантов предоставляют эту возможность неоднократно). Нелишне заметить, что все 13 сказочных юнитов новой расы также полностью вымыщены, кроме Дриады и Сатира, которые относятся к греческой мифологии.

Особенностью атлантов является то, что любой крестьянин, пехотинец, лучник или кавалерист может за плату превра-

титься в героя. Герои, как вы помните, с легкостью воюют с гидрами, мумиями, циклопами, гигантами и прочими порождениями мифологических веков. Крестьяне атлантов, по сути, списаны с их коллег скандинавов, так как ресурсы собирают прямо в тележку, которая всегда находится при них. Божественная Favor генерируется в town center по 1 единице в 5 секунд. В остальных аспектах своего развития новая раса представляет собой точную копию греков, с незначительными поправками.

Многие, наверное, уже задаются вопросом: "Не пострадал ли из-за нововведений неплохой в общем то баланс оригинала?". Однако ваши тревоги беспочвенны — Ensemble studios сделала все настолько хорошо, насколько это возможно при столь масштабных новациях. Если атланты и вносят незначительный дисбаланс, то его можно полностью нивелировать, слегка приспособившись к их тактике и стратегии.

Подзаголовок "The Titans" в названии дополнения был придуман отнюдь не для пафосного звучания. Титанами теперь именуют новых "сверхюнитов" (7000 единиц здоровья, атака 70, защита 85), которые стоят немалых денег и возникают после проведения ряда апгрейдов. Создаются они довольно долго и при этом место их появления (Titan Gate) подсвечиваются на миникарте буквой "T". Это означает, что к обороне места "постройки" титана вам следует подготовиться заранее.

Именно в связи с появлением этого юнита, игровой процесс Age of Mythology претерпел некоторые изменения. Теперь, главной целью является максимально быстрое развитие в минимально короткий срок. Далее следует постройка титана на хорошо обороняемой территории и его последующий запуск в лагерь противника для деструкции объекта. Оппонент, по идеи, должен делать то же самое. Поэтому в дебюте мы имеем битву титанов,

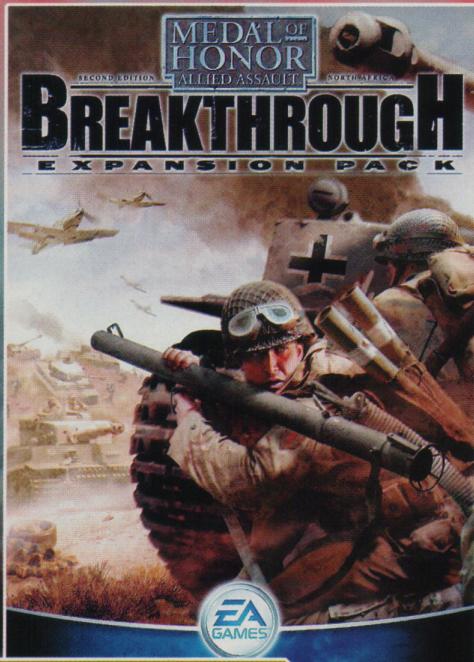
а в миттельшпиле — вступление рядовой армии, действия которой плавно переходят в эндшпиль.

Сюжет новой кампании повествует нам о похождениях Кастора — сына Аркантоса (главного героя оригинальной кампании). Сей славный отпрыск, возобновив поклонение бывшим богам Атлантиды, пытается возродить державу с помощью блицкрига против Греции и ее союзников. Попутно выясняется, что его использовал в своих целях бог Кронос, дабы свергнуть Олимпийцев и вызволить заключенных Титанов. И хотя кому-то подобная история может показаться достаточно увлекательной, ей, очевидно, пока еще рано тягаться с сюжетом того же Warcraft III.

Графический движок Age of Mythology: The Titans, несмотря на его солидный, как для игровой индустрии, возраст в 1 год, все еще производит позитивное впечатление. Приятная палитра, хорошая анимация, фирменное внимание к мелочам.

В целом стоит признать, что у этого дополнения нет ярко выраженных недостатков. Можно, конечно, придраться к плохо поставленным скриптовым роликам в новой кампании, к однообразной озвучке атлантов, однако это — всего лишь мелкие шероховатости. А игра действительно способна увлечь и, наверняка, поможет скоротать пару-тройку осенних вечеров. Особенно тем из вас, кто является поклонником игр серии "Age of..." от Ensemble Studios.





ДЕНИС РОМАСЬ

Жанр > ШУТЕР ОТ ПЕРВОГО ЛИЦА
 Разработчик > TKO SOFTWARE
 Издатель > ELECTRONIC ARTS

Требования: Windows 98/XP/ P3-750, 256 Mb, 3D акс. класса GeForce

6,5

- ⊕ Звук
- ⊕ Новое оружие
- ⊕ Длинная кампания
- ⊖ Высокая сложность
- ⊖ Вторичность
- ⊖ Недоработанный AI

www.tko-software.com

FPS



Medal of Honor: Allied Assault можно считать одним из самых продаваемых хитов 2002 года. Игра была основана на популярной в последнее время тематике второй мировой войны и позволяла принять участие в боевых действиях на севере Африки и в Нормандии. Широкой общественности она запомнилась также благодаря "спилберговской" высадке десанта на Omaha Beach.

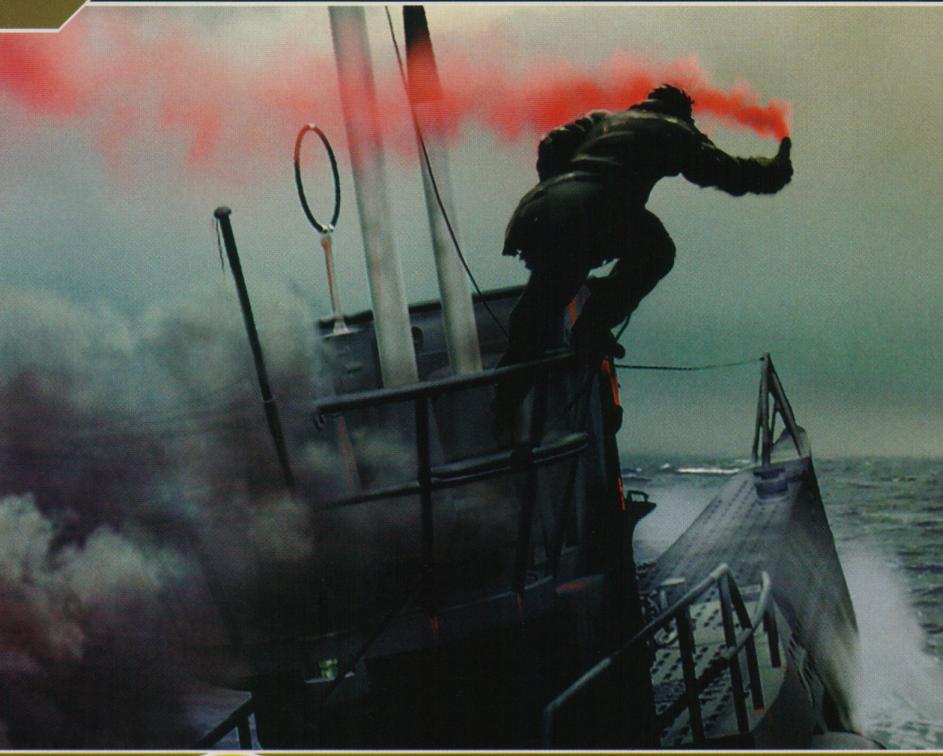


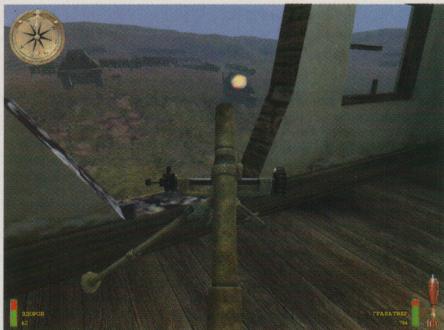
Однако, как показало время, это была проба рынка и лишь начало эксплуатации модной темы компанией Electronic Arts (EA). Стоит заметить, что в кругах отечественных игроков, ее продукт был оценен, мягко говоря, неоднозначно из-за обилия скриптов, американского гиперпатриотизма, полного отсутствия крови и повреждений с отделением конечностей. Тем не менее, это, естественно, не помешало EA на волне ажиотажа в скором времени выпустить первый expansion pack под названием Medal of Honor Allied Assault: Spearhead, который, хоть и был довольно коротким, но по насыщенности игрового процесса и наличию новых возможностей вполне приблизился к идеалу.

Интересно, что разработкой оригинальной игры занималась молодая команда "2015", а "Spearhead" "ковали" уже в EA Los Angeles. И вот, по сложившейся таким образом традиции, создание нового expansion pack Medal of Honor Allied Assault: Breakthrough поручили другому разработчику — TKO Software из солнечной Калифорнии. Перед ними стояла нелегкая задача угодить огромному количеству фанов, не скатившись до обычной "kill them all" поделки. При разработке учитывались мнения игроков с официальных интернет форумов. А поскольку главной претензией к "Spearhead" было то,

что дополнение получилось слишком коротким (всего 3 миссии), в этот раз решено было не повторять подобных ошибок. Пожалуйста, получите и распишитесь — одиннадцать новых миссий: четыре первых в Тунисе, следующие три на Сицилии и финальные пять в центральной Италии. В качестве сержанта вооруженных сил США Джона Бейкера (Sgt. John Baker) нам предстоит снова уничтожать бункеры, вести подрывную деятельность и саботаж в тылу врага, а также наступать на самых сложных и хорошо защищенных участках фронта.

Как и в оригинальной Medal of Honor, кампания начинается в Северной Африке, но действия в этот раз будут развиваться на порядок интенсивнее — нас сразу окунают в гущу сражения при Kasserine Pass. Первое что моментально бросается в глаза — это невероятная сложность игры, которая способна озадачить даже самых опытных ветеранов. Хотя последние, наверное, не слишком обрадуются, обнаружив что достигается подобный эффект отнюдь не улучшением AI противников, а простым увеличением их количества. К тому же аптечек, как и патронов, теперь выпадает гораздо меньше, а навык точной стрельбы в голову стал просто жизненно необходим. Кое-где в бункерах на короткой дистанции приходилось отстреливаться из снайперской





винтовки, с последующим переходом в рукопашную (благо функция удара прикладом все еще существует).

Как и в предыдущих частях серии мы имеем возможность прокатиться на разнообразной военной технике, включая даже бронированную дрезину, вооруженную пушкой и пулеметом. Поездки на джипе в роли стрелка больше не напоминают движущийся тир из первой части. Режиссеры поработали на славу, чего только стоит самолет, пролетающий над самым капотом машины и сбрасывающий бомбу на мост, по которому вы движетесь. Управляя танком, можно уничтожать пехоту противника почти безнаказанно, но это длится недолго, и в скором времени приходится снова продолжать путь в пешем порядке. А поскольку в *Medal of Honor Allied Assault: Spearhead* многим понравилось расстреливать "Тигр" стационарным зенитным орудием, в *Breakthrough* нам дают возможность пострелять уже из пяти(!) видов артиллерии, включая небольшую гаубицу, два вида зениток, противотанковую пушку и минометы. Последние, наверняка, запомнятся вам особо, ибо с их помощью в игре придется защищать полуразрушенное здание, отбивая атаку танков. Реализма конечно ноль, зато выглядит оригинально.

Вообще складывается впечатление, что разработчики хотели внести как можно большее разнообразие в игровой процесс. Во время некоторых миссий доведется действовать в тесной кооперации с союзниками (хотя отдавать им приказы все еще нельзя). В одном эпизоде необходимо следовать за агентом, который проводит вас через оккупированный город, скрываясь от немецкой погони. В другом — разъезжать на медицинском



джипе по разрушенному итальянскому городку, спасая раненых британских солдат.

Серия *Medal of Honor* и так отличалась широким ассортиментом стрелкового оружия. Найти новые, а главное исторически-достоверные, виды вооружения, которые использовались в средиземноморскую кампанию, было нелегким заданием. В *Breakthrough* нас порадовали итальянскими "пушками". Здесь и знаменитые Beretta, очень мощная винтовка Carcano, а также замечательный итальянский автомат Moschetto Automatico Beretta MOD.38A. На вооружении "макаронников" есть и особый вид ручных гранат "bomba a mano". Отдельного упоминания заслуживает британский переносной миномет PIAT, стрельба из которого ведется в стиле базуки (с плеча), но снаряд летит по навесной траектории. Кроме этого англичане получили также Vickers Berthier Mk3b — неплохой пулемет с высокой точностью стрельбы и хорошей убойной силой.

Все новые виды оружия доступны и в сетевой игре. Хотя свое обещание ввести управляемую технику в *multiplayer* TKO Software так и не выполнила — на новых картах, которых насчитывается девять, встречается только стационарная артиллерия. Зато появился еще один интересный и интенсивный многопользовательский режим — *Liberation* (освобождение), при котором убитые игроки ожидают в неком подобии вражеской тюрьмы, и, прежде чем снова вступить в бой, должны быть освобождены своими товарищами. А вот добавленный новый класс — сапер, вооруженный миноискателем и пистолетом показался нам полностью бесполезным.



Добрых слов традиционно заслуживает звук. Музыкальное сопровождение не претерпело особых изменений, повысилось только качество эффектов. Все голоса воспроизведены носителями языка. Итальянская речь очень органична и эмоциональна, хотя нецензурных выражений, как, например, в *Hitman2: Silent Assassin*, замечено не было. Точно также как не встретились нам кровь и разлетающиеся джиги. Но тут уж ничего не поделаешь — престоловатая американская политкорректность. И если красные лужицы на полу можно легко добавить с помощью небольших патчей, то отлетающие части тела в принципе не предусмотрены из-за технических особенностей движка. Что касается трупов, то они все также исчезают, причем не стесняются делать это прямо на глазах у игрока. В целом же графика до сих пор смотрится достойно. Анимация лиц впечатляет, как и почти два года назад. Движения персонажей выглядят вполне реалистично. Заметно, что разработчики попытались выжать из движка игры все, на что он способен, и надо признать, что им это удалось.

Подводя итоги можно сказать, что мы получили добротное, качественное дополнение, на которое не жалко потратить несколько вечеров.

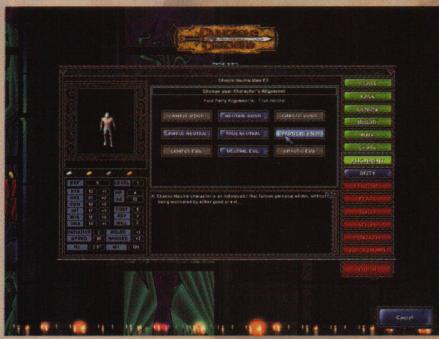


THE TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL: A Classic Greyhawk Adventure

ПАВЕЛ ЛОГИНОВ | ГЕОРГИЙ ЧЕКАН

Temple of Elemental Evil: A Classic Greyhawk Adventure является одной из лучших RPG этого года. Однако чтобы по достоинству оценить ее, необходимо обладать базовыми знаниями в области ролевых игр вообще и системы D&D в частности. И если вы не проводили множество часов за столом, в обществе Dungeon Master и пары-тройки игроков, бросая кубики и произнося "ритуальные" фразы, то

выбора уровня сложности. Их два — normal mode и ironman mode. Отличие состоит в том, что при игре во втором режиме вы не сможете перебрасывать кубики при создании персонажа и сохраняться в потенциально опасных ситуациях. После выбора уровня сложности нужно будет установить мировоззрение будущей партии, в дальнейшем это повлияет на отношение к вам некоторых NPC и ваши основные цели во время игры.



данная RPG может вызвать у вас сложности в освоении. Предлагаемый материал призван облегчить вам быстрый старт и дать некоторые пояснения относительно особенностей игрового процесса Temple of Elemental Evil.

РОЛЕВАЯ СИСТЕМА

Игра использует правила системы D&D редакции 3.5. То есть в основу разработчиками был заложен свод правил, созданный еще в далеком 1975 году, носящий название Dungeons & Dragons (D&D). Он представляет собой регламентацию поведения участников в игровом мире. В классическом (настольном) варианте игра представляет собой действие, в котором ведущая роль принадлежит Dungeon Master. Именно он руководит созданием персонажей, вводит игроков в курс событий, ставит перед ними конкретные задачи, руководит игрой, берет на себя управление противниками и NPC. Создание персонажа и бои происходят при активном использовании кубиков с разным количеством граней. Бросая их, определяют наносимый противнику урон, силу заклинания и т.д. В компьютерном варианте все функции Dungeon Master берет на себя "CPU & Co".

NEW GAME

Начав новую игру в Temple of Elemental Evil, вы столкнетесь с необходимостью

каких уровней и т.д. Выбираются вне зависимости от класса.

Десятый этап. Распределение очков по соответствующим навыкам (skills) персонажа.

Одиннадцатый этап. Выбор заклинаний для клирика, волшебника или колдуна.

После этого следуют выбор имени, голоса и портрета вашего героя.

Остальные члены партии создаются аналогично.

СОЗДАНИЕ ПАРТИИ

В создаваемую группу входят до пяти персонажей, которых можно генерировать самому, либо выбрать из уже предоставленных разработчиками.

Создание "вручную" происходит в несколько этапов:

Первый этап. Бросок виртуальных "кубиков" для определения основных характеристик персонажа. Максимальное значение броска для каждого параметра равно 18. Кубики можно проигнорировать и задать параметры самому, распределив между ними положенные в таком случае 25 единиц, что менее выгодно. Основных характеристик шесть: сила, ловкость, телосложение, ум, мудрость и харизма.

Второй этап. Выбор расы, которых в игре семь. У некоторых рас есть предпочтительные классы, а какие-то и вовсе не доступны.

Третий этап. Пол персонажа, который влияет на отношение к вам некоторых NPC и на выполнение определенных квестов.

Четвертый этап. Рост персонажа.

Пятый этап. Выбор класса. Их в игре 11: варвар, бард, клирик, друид, боец, монах, рыцарь, рейнджер, вор, волшебник (wizard), колдун (sorcerer). От этого выбора зависит стиль игры. Желательно, чтобы партия состояла из персонажей разных классов.

Шестой этап. Мировоззрение персонажа. Напрямую зависит от выбора мировоззрения партии в начале игры. В "добрую" компанию "злого" героя взять нельзя.

Седьмой этап. Выбор божества. Актуально по большей части для клириков.

Восьмой этап. Выбор уникальных особенностей (features), характерных для некоторых классов. Как, например, выбор школы магии для магов или ненавистного существа для рейнджеров.

Девятый этап. Выбор умений (feats) персонажа, например, уходить от внезапных атак, заучивать заклинания более высо-

ИНТЕРФЕЙС ИГРЫ

Игровой экран можно условно поделить на четыре области:

1. Меню, в котором вы найдете (слева направо):

► Кнопка Select All — выбирает всю партию.

► Formations — в появившемся меню методом Drag&Drop можно задать порядок следования ваших подопечных.

► Logbook — "журнал" партии, куда заносятся квесты, репутация, статистика боев и все найденные ключи.

► Map — карта местности и мира. Путешествовать можно только по карте мира.

► Rest — отдых или пропуск времени. Во время отдыха герои восстанавливают силы и запоминают заклинания. Отдыхать нужно только если эта кнопка приобретает форму зеленой палатки. В остальных случаях, во время сна вы можете быть атакованы монстрами, либо будете просто пропускать время.

► Help — включает встроенную в игру помощь.

► Options — позволяет изменять видео и звуковые настройки.

Наведя курсор на иконку с изображением солнца или луны, вы узнаете игровое время, а в верхней части меню можно найти записи диалогов и всех последних бросков кубиков.

2. Radial Menu (радиальное меню). Вызывается нажатием правой кнопки мыши на фигурке персонажа. Этим меню вы получаете доступ к инвентарю, умениям, заклинаниям, навыкам, боевым способностям.

3. Вверху, в режиме боя отображается очередь, с которой игроки и противники выполняют свои действия. Двухцветный индикатор слева показывает, сколько действий еще можно совершить данному персонажу.

4. Область экрана, на которой изображены ваши персонажи. На их портретах отображаются негативные и позитивные воздействия.

ПОЛЕЗНЫЕ СОВЕТЫ

Все неопознанные предметы можно идентифицировать либо у торговцев за 100 золотых, либо с помощью заклинаний (но 100 монет, придется все же выложить).

Неизвестные свитки можно опознать с помощью заклинания *Read Magic*, что тоже требует денег.

Перед отдыхом не забывайте проверить и пополнить список заклинаний магов.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ АТАКИ

Прежде всего, следует уточнить, что хотя по заявлению разработчиков игра и использует версию 3.5 правил D&D, это не совсем так. Большинство элементов оригинального свода, которые слишком усложнили бы игру, были удалены для лучшего усвоения правил начинающими игроками. Кроме того, было введено, по сравнению с предыдущими D&DRPG, значительное количество специальных возможностей (особенно касающихся боя), которые следует рассмотреть детальнее. Начнем, пожалуй, со специальных атак.

Trip — попытка сбить противника с ног. Это может быть как мощный удар плечом в грудь, так и подсечка. Боец, который пытается провести этот прием, получает *attack of opportunity*, если у него нет умения *improved trip*. Также, если попытка не удалась, атакуемый персонаж имеет возможность контратаковать, тоже используя *trip*. Сбитый с ног боец тратит половину времени, отведенного для следующего раунда на подъем, то есть может либо атаковать, либо двигаться, и, пока встает, получает по *attack of opportunity* от каждого противника, который способен эту атаку провести.

Grapple — захват или болевой прием. Несмотря на то, что для данной атаки можно даже взять *weapon focus*, разработчики почему-то не ввели ее для ваших персонажей.

Coup De Grace — атака, добивающая противника, который не в состоянии сопротивляться, например, спит, потерял сознание или находится в захвате. Удар автоматически проходит и считается критическим, но провоцирует *attack of opportunity* от всех противников в зоне досягаемости. По идее, должен прекрасно работать в паре с *grapple*, но поскольку болевого приема нет, то используется в основном для одной забавной фишкой — добивания троллей, которых не берет ничего, кроме огня и кислоты.

Charge attack — удар с разбега. Дает возможность ударить первым, хоть и требует некоторых жертв — персонаж теряет 2 класса защиты до конца раунда и все атаки кроме первой.

Feint — финт. Отличная способность для воров и бардов. Персонаж, пытающийся провести финт, делает проверку навыка *bluff* (то есть к уровню навыка добавляет бросок кости), и сравнивает ее с проверкой *sense motive* жертвы. Если финт успешен, то при следующем ударе атакуемый не применяет бонус ловкости к своему классу защиты.

СИСТЕМА БОЯ

Система боя в корне изменилась и стала более похожа на настольный вариант. Теперь перед боем каждый раз проверяется инициатива персонажа, которая зависит от ловкости, специальных способностей и, конечно, от броска кубиков. Портреты всех участников боя располагаются в порядке спадания инициативы, — в такой последовательности персонажи и будутходить каждый раунд. За время, отведенное под ход, можно совершить следующие действия:

- ▶ Пройти определенную дистанцию и нанести один удар, выстрелить, либо прочитать заклинание.
- ▶ Нанести все удары (если их больше одного), но остаться на месте.
- ▶ Выпить зелье или прочитать свиток.

▶ Провести атаку с разбега или *coup de grace*.

В отличие от указанных выше, существуют действия, на выполнение которых не требуется время — это использование *extraordinary abilities* (вроде ярости варвара) и *five-foot step*, на котором мы остановимся детальнее. Данная способность позволяет пройти пять футов без опасности получения *attack of opportunity*, при условии, что персонаж в этом раунде больше передвигаться не будет, но зато сможет атаковать. *Five-foot step* очень полезен лучникам и магам — пяти футов как раз хватает на то, чтобы выйти из зоны поражения врага и избежать его свободной атаки при выстреле или прочтении заклинания.

Также в бою есть еще одна интересная возможность. Если на ваш взгляд персонаж ходит слишком рано, то, перетянув его портрет дальше в очередь, можно отложить его ход до того места, на которое вы перетащили портрет. Пример: ваш священник ходит раньше врага, который нанесет урон другому персонажу. Следует перетянуть его портрет на место сразу за данным врагом, и тогда у священника будет возможность лечить своего товарища сразу после нанесения ему повреждений, а не с опозданием на один раунд.

Один полезный совет касательно боя. AI написан из рук вон плохо, так что не удивляйтесь, если враги будут накладывать заклинание *Bull's strength*, увеличивающее силу, на ваших персонажей. Но одну вещь искусственный интеллект знает и умеет прекрасно, — приготовьтесь к тому, что один из врагов обязательно пробежит мимо ваших основных сил, направляясь к магу. Против волшебника компьютер всегда проводит *trip attack*, поэтому следует обратить внимание не только на интеллект, но и на ловкость вящего персонажа-мага.

НОВЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ

Разработчики, наконец-то, ввели в игру такой интересный элемент как создание предметов. Однако эта система находится в достаточно сыром состоянии, и просто изобилует недоработками. Одна из мелких неприятностей состоит в том, что за предмет нужно будет заплатить не только деньгами, но и драгоценным опытом. Но главный недочет в следующем, — улучшенная вещь теряет свой первоначальный класс. Например, персонаж взял умение *weapon focus (long sword)*, чтобы получать больше бонуса атаки, когда использует длинный меч. Но если этот меч будет улучшен, то он перестанет быть "длинным мечом", то есть будет считаться, что персонаж дерется каким-то отличным от него оружием, и, следовательно, умение не сработает.

Вот, пожалуй, и все. Если какой-то из элементов игры вам не понятен, не ленитесь заглядывать в руководство, написанное самими разработчиками, оно простое и доступное, при условии владения английским, разумеется, и, кроме игровых моментов, в нем можно найти даже рецепт "Шоколадного Печенья Богов".



HOMEWORLD 2

ДМИТРИЙ ЛЕБЕДЕВ

От всех стратегий реального времени, появившихся в этом году, Homeworld 2 отличается не только оригинальностью, но и немалой сложностью. Чтобы последняя не помешала вам в полной мере насладится этой действительно великолепной игрой, и чтобы не тратить драгоценное время на попытки выяснить "где у нее кнопка", и было написано данное руководство.

ИНТЕРФЕЙС

Интерфейс Homeworld 2 можно разделить на 6 основных частей.

(1). Здесь находятся (слева направо):



Перемещение юнитов (M или правая кнопка мыши)

Атака (Ctrl).

Перемещение и атака при встрече с противником (Ctrl+A).

Назначение конвоя (G).

Док с выбранным кораблем (D).

Стоп (S).

Задание маршрута перемещения (W).

Сбор ресурсов (H).

Гиперпрыжок (J).

Отступление в ближайшие доки (Ctrl+Shift+X).

(2). В данной интерфейсной строке находятся :

МЕНЮ FLEET

Здесь содержится информация о составе вашего флота (!), а также очереди постройки и исследования (Q).

МЕНЮ STRIKE

Различные типы ударных групп.

Capital Phalanx (F5). Выстраивает корабли в линию с capital ships в авангарде, остальной же флот держится позади них.

Frigate Line (F6) Выдвигает фрегаты на передний план, остальные юниты выстраиваются в вертикальную линию.

Fighter Screen (F7) Fighter class перемещается в авангард.

Leave (F8) Покинуть ударную группу.

МЕНЮ TACTICS

Позволяет задавать кораблям различные доктрины поведения. При назначении агрессивного режима (F4) ваши корабли выстраиваются в формуцию коготь (claw),

которая считается оптимальной для ведения боя. При выборе оборонительной тактики (F3) они примут построение дельта, что очень полезно при назначении конвоя определенному юниту. Пассивная тактика (F2) полезна для уклонения от боя.

(3). В этом меню находятся:

Лог событий, произошедших за период выполнения миссии (V).

Задания, которые необходимо выполнить (O).

Переход в сенсорный режим (кнопка Пробел).

Записи голосовых сообщений (Ctrl+K).

Игровое меню (F10).

(4). Отображает количество назначенных вами групп. Здесь так же имеется кнопка, которая сворачивает интерфейсные панели, оставляя только самые необходимые из них.

(5). Показывает характеристики выбранного вами юнита.

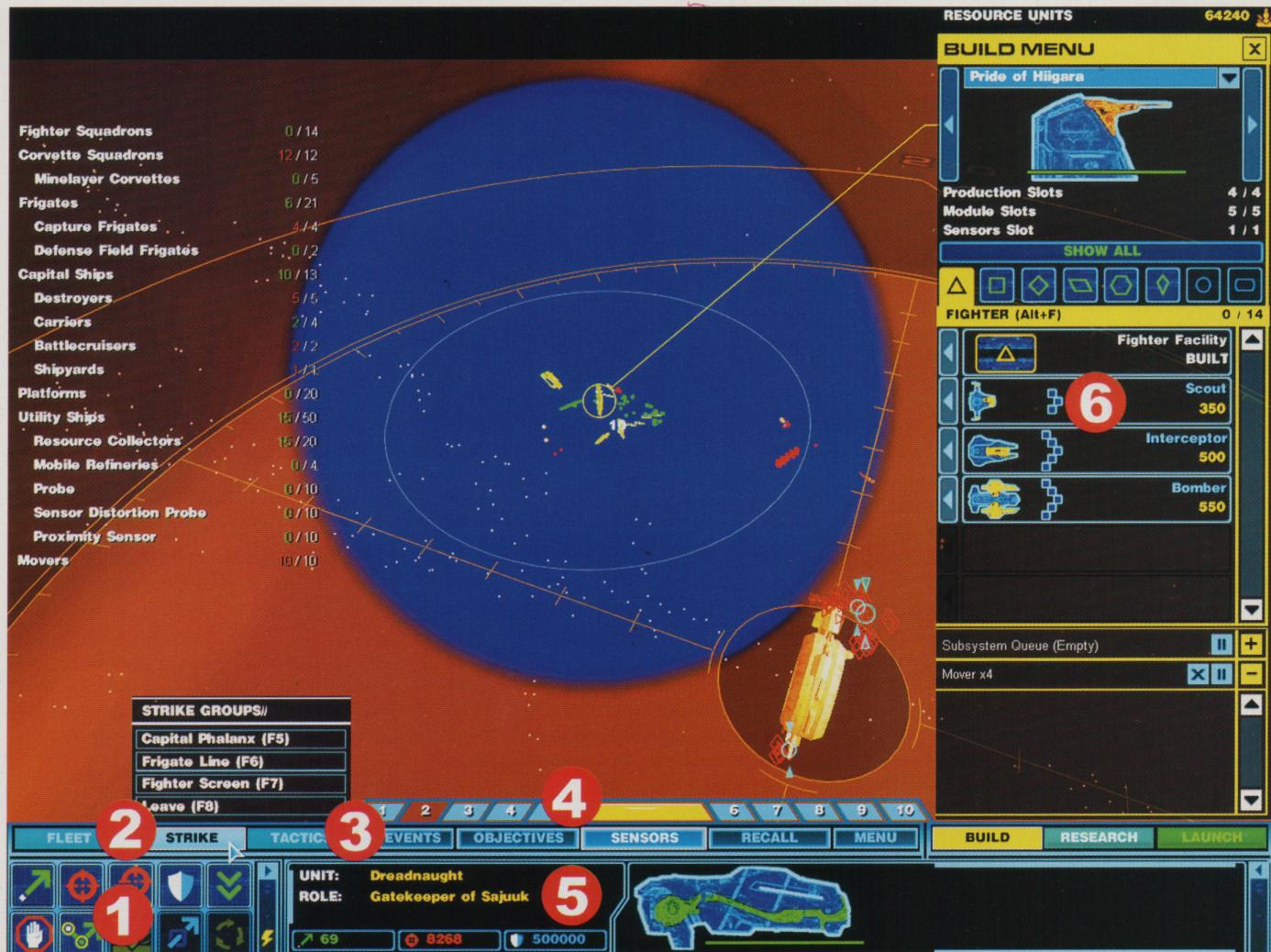
(6). Начать производство кораблей (B), дать старт научным разработкам (R), а так же зайти в менеджер запуска кораблей из доков.

ОСНОВНЫЕ СТРАТЕГИЧЕСКИЕ ПРИЕМЫ

1. Как и в первой части, все корабли и ресурсы переходят с вами в следующую миссию. Так что перед её окончанием старайтесь по максимуму отстраивать флот.

2. Перед выполнением последнего задания мисси сохраняйтесь, так как построенный вами флот может оказаться неэффективным в следующей миссии. В таком случае у вас будет возможность отредактировать его состав.





3. Не пренебрегайте разведкой. Используйте probe, это поможет вам вовремя отрезать противника от ресурсов и подготовиться к наступлению. Scout полезен при преследовании противника. С его помощью также можно узнать состав вражеского флота.

4. Используйте mobile refinery. Она не только ускорит добычу ресурсов, но и на первое время обеспечит защиту для

resource collector. Дабы самолично не заниматься передислокацией refinery назначьте её в конвой к одному из collector.

5. Объединяйте построенные юнты и, с помощью комбинации клавиш $Ctrl+o$ от 1 до 0, назначайте их в группы.

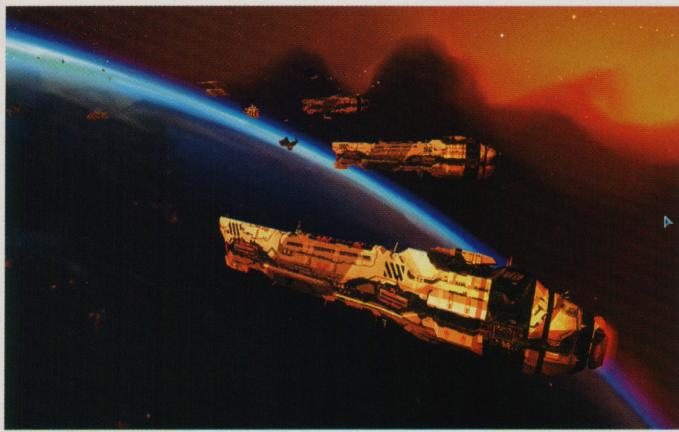
6. Если вы собрали все ресурсы расположенные на астроидах, начните собирать обломки больших кораблей. Некоторые из них содержат довольно большое количество Ru.

ТАКТИКА ВЕДЕНИЯ БОЯ

1. Концентрируйте огонь кораблей на самой опасной и крупной цели, но не забывайте учитывать их специализацию. Например, атаковать capital ship с помощью interceptors — занятие бессмысленное, лучше предоставить им отстрел себе подобных.

2. Объединяйте юнты в ударные группы. Для этого выберите их и зайдите





в меню *strike groups*. В зависимости от типа выбранной вами группы, корабли в ней займут оптимальное положение.

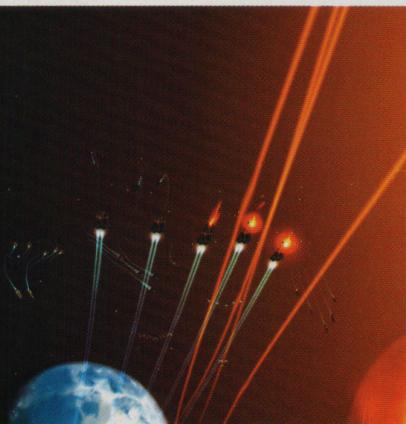
3. Атакуйте подсистемы крупных кораблей. Если при атаке *carrier* вам докучают выпускаемые им *interceptors* — уничтожьте его *fighter facility*. Так же можно обездвиживать корабли отступающего противника, повредив их двигатели.

ФЛОТ

Fighter class

Scout

Быстрый, но довольно слабый корабль. Как и следует из названия, предназначен для разведки. При любой встрече с врагом — убегайте.



Interceptor

Наиболее сильны против других кораблей *fighter* класса. В больших количествах можно применять против некоторых фрегатов, например, ионных. Лучше всего использовать перехватчиков под прикрытием и для защиты кораблей *capital* класса. Остерегайтесь *flack frigate*!

Bomber

В больших количествах очень эффективен против *frigate* и *destroyer*. Один из самых полезных кораблей в игре. Не забудьте сделать *upgrade improved bombs*.

Gunship

Предназначен для борьбы с кораблями *fighter* класса. Справляется со своими задачами неплохо, но лучше предпочесть ему *pulsar gunship*.

Pulsar gunship

Один из немногих универсальных юнитов в игре. Эффективен, как против *fighter*, *corvette* class кораблей, так и против *frigate* и *carrier*.

Minelayer

Малополезный юнит, который можно использовать для сооружения заградительного минного поля возле места работы *resource collector*, а так же возле *mothership* или *carrier*.

Frigates

Torpedo frigate

Ещё один универсальный корабль. Неплохо справляется, как с корветами, так и с фрегатами (но только после того, как вы сделаете *upgrade improved torpedoes*).

Flak Frigate

Эффективен против *fighter class*, но только в значительных количествах (от 6 и больше). Страйтесь не допускать к ним большие группы *pulsar gunship*, а так же избегайте встреч с *ion cannon frigate*.

Ion Cannon Frigate

Неплохой юнит *anti capital* класса. Имеет большой радиус действия и повреждения,

но самую малую среди фрегатов скорость. Держите его позади основного флота и используйте для атаки крупных кораблей.

Defense Field Frigate

Создаёт защитное поле вокруг кораблей. Лучше всего применять для защиты *frigate* и *capital ship*.

Marine frigate

Захватывает вражеские *capital ship*. С помощью *bombers* повредите двигатели, а затем используйте *marine frigate*.

Capital Ships

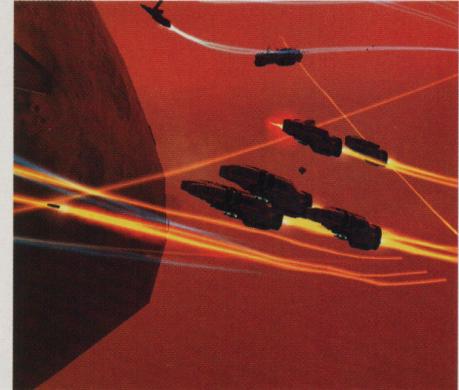
Destroyer

Основная ударная сила в *capital ship* классе. Позволяют очень быстро справляться с вражескими *frigate* и *carrier*, но довольно уязвимы для атак *bombers* и *battlecruisers*.

Battlecruiser

Вершина космического кораблестроения — самый дорогой и мощный юнит в игре. Легко справляется с *frigate* и другими *capital ship*, но, тем не менее, нуждается в защите, так как практически ничего не может противопоставить *bombers*, которые весьма успешно атакуют его подсистемы.

А теперь, вобрав в себя всё изложенное выше, смело приступайте к спасению *Higara*. Но не забудьте про *tutorial*, ведь в этом небольшом руководстве описаны далеко не все тонкости игры.



HOMEWORLD 2

ДМИТРИЙ ЛЕБЕДЕВ



МИССИЯ 1: TANIS

Данная миссия простая и отчасти тренировочная.

Для начала нужно будет собрать 700 Ru и, построив fighter facility, начать производство interceptor. Первая цель — это неподвижные drones, — уничтожьте их. После этого вас известят о том, что войска Vagr вошли в Grate Wastelands. Используйте interceptors, чтобы отбить атаку. Начните строить bombers, не забывайте во время постройки адекватно реагировать на вражеские атаки, для которых Vaygr используют hyper space. Отправьте на них уничтожение bombers. После прибытия вражеского подкрепления направьте свои bombers на атаку frigate неприятеля.

МИССИЯ 2: ANGEL MOON

Постройте ещё хотя бы парочку resource collectors и начните сбор ресурсов на близлежащих астероидных полях. Также приступайте к постройке ещё нескольких эскадронов interceptors и bombers. Первыми защищайте ближай-



шие к вам транспорты, а вот вторые переместите в центр карты — для них там скоро появится работа. После обнаружения carrier начните атаковать его fighter facility. Наладьте производство pulsar gunship, они эффективны практически против всех типов войск и будут полезны на протяжении всей кампании. Продолжайте защищать транспорты, и через некоторое время вам на подмогу придет капитан Sobane. Carrier попытается отступить, — не дайте ему уйти, послав на подмогу все свои войска. Миссия окончится, когда последний транспорт достигнет материнского корабля. За каждый уцелевший транспорт свыше шести вы получите дополнительные elite squadrons.

МИССИЯ 3: SARUM

Первоочередная цель этой мисси заключается в защите shipyard Nabaal. Пополните на её защиту свои interceptors и corvettes.

Постройте mobile resource base и отправьте её к ближайшему ресурсному полю. Поставьте на очередь в производство bombers и pulsar gunship.

После того как вы отразите атаку, отрядите один resource collector на ремонт shipyard.

Когда вражеский carrier выйдет из гиперпространства, атакуйте его всеми доступными силами. После уничтожения неприятеля отправьте корабли в доки shipyard для ремонта. Не забывайте про постройку бомбардировщиков и корветов. По завершению ремонта верфи вы получите carrier, направьте его к материнскому кораблю и начните постройку frigate facility. После поставьте в очередь на постройку хотя бы 3 flack frigate, — они наиболее эффективны против мелких кораблей.

Войска Vaygr выйдя из гиперпространства направят marine frigates на захват вашего shipyard. Сфокусируйте на них огонь bombers, а остальные силы, в том числе и flack frigates, отправьте на уничтожение их эскорта. Главная проблема состоит в том, что три вражеских carrier будут продолжать посыпать все новые и новые волны marine frigate. Отделите от основных сил пару эскадр bombers и pulsar gunship и атакуйте ими carrier.

МИССИЯ 4: GEHENNA OUTSKIRTS

А вот и первая действительно сложная миссия. Нужно уничтожить hyperspace inhibitors находящихся на астероидах. Для этого придется использовать jump, но не торопитесь. По традиции отправьте recourse collectors по их прямому назначению, а также выделите для их защиты пару flack frigate и pulsar gunship. Начните разработку всех доступных алгоритмов, и вместе с этим строительство хотя бы 5-ти flack frigate, pulsar gunship и bombers. После постройки подкрепления отправляйте все доступные войска к любому астероиду, там же неподалеку поместите carrier для ремонта особо повреждённых эскадр и resource collectors для ремонта фрегатов. Здесь вы встретите довольно незначительные вражеские войска, с которыми не должно быть особых проблем. Всем флотом начинайте продвигаться к hyperspace inhibitors, находящимся в центре. По пути вам встретится большое количество фрегатов, — направьте на них свои bombers и pulsar gunship, а flack frigate в бой пока не вводите. Не забывайте чинить особо повреждённые эскадры, отстраивайте войска, которые потеряли. Уничтожьте центральный и крайний правый inhibitor. Mothership произведет hyperspace jump к command station. Сконцентрируйте огонь на войсках, защищающих станцию — после уничтожения её и всех противников миссия закончится.

МИССИЯ 5: GEHENNA

Основная задача миссии — заполучить Oracle. Для этого необходимо отправить к месту его раскопок marine frigate. По хо-



ду выяснится, что войска Vaygr так же хотят завладеть Oracle. Отстройте до лимита bombers и pulsar gunship, а также поставьте в очередь на постройку 3-4 marine frigate — они понадобятся чуть позже. Дабы не дать противнику узнать о вашем присутствии и месторасположении, нужно будет уничтожить три гарнизона. Пылевые облака закрывают ваши войска от вражеских сенсоров. Гарнизоны не очень велики, и у вас не должно быть с ними особых проблем. После уничтожения двух из них войска Vaygr все равно узнают ваше месторасположение и атакуют. Начинайте продвижение к Oracle, держите marine frigates позади основных войск, так как враги проявляют к ним живой интерес и концентрируют на них свой огонь. Возле места раскопок оракула уже обосновалась вражеская shipyard под защищенной platforms. Для начала уничтожьте platforms и войска, после чего займитесь верфью, попутно отстреливая все, что она производит. В то же время направьте свои marine frigates к месту раскопок.

МИССИЯ 6: KAROS GRAVEYARD

После выхода из гиперпространства начните сбор ресурсов, отстройте потерянные в предыдущей миссии войска, а также начните производство torpedo frigates и gun platform, но пока не перемещайте их. А вот и новые враги. Держите свои войска поближе к mothership. Pulsar gunship расположите за фрегатами, старайтесь концентрировать огонь на одном корабле. Movers — опасные противники, так что потерпеть не избежать. Не забывайте отстраивать потерянные войска. После уничтожения нескольких групп movers mothership совершил гиперпрыжок. Отправьте к нему все свои силы, в том числе и gun platform, но аккуратно, — ведь они могут перемещаться всего один раз. Так же захватите с собой тройку resource collector. Не далеко от нового места расположения mothership болтается обездвиженный корабль. Mover будет предложено захватить его с помощью resource collector. Отправьте туда, по крайней мере, троих, дабы быть уверенным, что хотя бы один из них выживет. Но сделайте это как можно скорее, ведь после доставки ко-

рабля и разработки anti-mover weaponry, очки жизни mover упадут с 5000 до 1000, и справиться с ними станет намного проще.

МИССИЯ: 7 DERELICTS

Довольно сложная миссия, требующая хорошо организованной обороны. Начните с проведения апгрейда, также отстройте флот, который довольно сильно потрепали в предыдущей миссии. После запустите в производство ion beam и gun platform в соотношении 1:1. Также пригодятся ion cannon frigates. Постройте probe и направьте его к одному из обломков отмеченных на карте. Выяснится, что обломки окружены радиоактивными облаками, в которых обычные корабли не могут находиться продолжительное время.

Но выход есть — научное подразделение рапортует о возможности начать производство mover, которые не восприимчивы к радиации. Стройте на mothership отсек для их штамповки. Рекомендую отстроить mover до лимита. Через некоторое время будут зафиксированы следы гиперпространственного перехода — войска Vaygr прибыли. Отправьте mover к обломку, там вы встретите небольшое сопротивление. Уничтожьте врагов и обломок. В это время на вашу основную базу начнется довольно массированная атака, но при наличии большого войска и достаточного количества defense platforms отбить её не составит труда. Научное подразделение сообщает о том, что может начать разработку destroyer, — разрабатывайте и начинайте их производство. Destroyer — очень мощный анти-фрегатный юнит, который не раз будет вас выручать. Продолжайте продвигать mover против часовой стрелки, уничтожая обломки. Страйтесь не вступать в крупные бои, просто пролетайте мимо или отправьте на их защиту pulsar gunship и bombers. После уничтожения всех обломков и вражеских войск миссия окончается.

МИССИЯ 8: DREADNAUGHT BERTH

Прежде чем отсылать probe в отмеченное на карте место, обязательно отстройте до лимита destroyers, а так же основательное количество ion cannon и torpedo frigate. Не забывайте о pulsar gunship, mover и bombers. Произведите все доступные апгрейды и только после этого посыпайте probe. Dreadnought находится под охраной keeper, который неуничтожим и выпускает drones, — очень сильные корабли corvette класса. Отправьте к dreadnought свои войска и, по крайней мере, 6 movers для его транспортировки. Keeper периодически будет появляться и вести огонь по destroyer, но получив определенное количество повреждений, исчезнет. Не радуйтесь, вскоре он появится



снова. Эскортируйте dreadnought к mothership. Выяснится, что у keeper есть уязвимое место. Пошлите 6 probe в отмеченные на карте места. И опять для mover — нужна работа, — нужно собрать три power modules. Отправьте вперед pulsar gunship, так как модули охраняются дронами. На протяжении всей миссии концентрируйте огонь на keeper и страйтесь не терять юниты — чините их.

МИССИЯ 9: COUNTER ATTACK

Dreadnought снова обездвижен и привлекает повышенное внимание сил Vaygr, — уничтожьте их. Пошлите на ремонт dreadnought один resource collector, а в это время начните готовиться к отражению достаточно массированной атаки. Произведите все апгрейды, отстройте флот до лимита. Переместите bombers и destroyers в центр карты, остальные войска оставьте возле dreadnought и mothership. Вскоре из гиперпространства появятся Vaygr hyperspace gates, используйте bombers и destroyers для их уничтожения. Если ваши bombers встретят вражеские войска, игнорируйте их. Главная цель — hyperspace gates. После их уничтожения отправьте destroyers и pulsar gunship к вражеской верфи — аннигилируйте её. Бомбардировщиками продолжайте прочно сывать карту на предмет неотмеченных врат. После того как будет отремонтирован двигатель dreadnought из гиперпространства выйдет shipyard Nabaal. Отправьте к ней dreadnought для дальнейшего ремонта, который займет 15 минут. На протяжении этого времени Vaygr будут продолжать свои атаки, но если вы успели построить многочислен-





ный флот, отбить их не составит большого труда. Главное не забывайте заводить в док повреждённые эскадры и ремонтировать крупные корабли.

МИССИЯ 10: KEEPERS OF SAJUUK

Они вернулись... теперь их двое, и они всё так же неуязвимы. Не стройте фрегаты, — keepers со своими drones очень быстро с ними справляются. Используйте pulsar gunship против drones, а огонь больших кораблей сконцентрируйте на keepers. Прибудут Bentusi и предложат отремонтировать главное орудие dreadnought'a. От этого предложения вы не сможете отказаться. Пока bentusi занимаются ремонтом, keepers будут беспорядочно атаковать все подряд. Обязательно чините повреждённые юниты всеми доступными resource collector. После выяснится, что и орудие dreadnought не может справиться с keeper. Bentusi активируют механизм самоуничтожения, уничтожив вместе с собой и хранителей...

МИССИЯ 11: SACRIFICE

Данная миссия может считаться одной из самых простых и напоминает скорей затаище перед бурей. Постройте три probes и отправьте их в обозначенные на карте места. Выясняется, что core fragments находятся в токсическом облаке, которое опасно для всех кораблей. Для того, чтобы resource collector могли пребывать в этом облаке достаточное для захвата время необходимо защитить их defense field frigate. Но Vaygr тоже не бездействует, они уже захватили один из фрагментов и доставили его на carrier. Защиты у carrier практически нет — пос-



корей уничтожьте его. У вас есть шесть минут до того как он уйдёт в гиперпространство. Перед тем как забрать последний фрагмент обязательно произведите все доступные апгрейды и постройте два battlecruiser, пять destroyers, а так же лимит frigates, pulsar gunship, bombers — они очень пригодятся вам в следующей миссии. Доставьте последний фрагмент и уничтожьте все немногочисленные силы Vaygr.

МИССИЯ 12: THADDIS SABBATH

Одна из самых, если не самая сложная миссия в кампании. Начните производство ion beam platforms. Не торопитесь освобождать Capitan Soban, лучше сделать это после уничтожения всех вражеских сил. Войска Vaygr не заставят себя долго ждать, их будет много, очень много. Не уводите свои силы далеко от ion beam platforms, концентрируйте огонь на вражеских battlecruiser и destroyers. Всеми resource collector чините крупные юниты, отстраивайте потерянные в бою платформы, корабли и сразу вводите их в бой. Если вы сможете уничтожить все battlecruiser, то выигрываете. В какой то момент битвы прибудет Makkhan с подкреплением, но battlecruiser уже не будет... Начнайте продвигаться в сторону Makaan flagship, атакуйте его. Вскоре он отступит. Перед тем как посыпать marine frigates для спасения Capitan Soban, отстройте флот до лимита, проблем с ресурсами на этом этапе игры быть уже не должно.

МИССИЯ 13: BALCORA GATE

По пути к вратам вам встретится флот Vaygr состоящий из пары battlecruiser,



destroyer и множества фрегатов. Если вы хорошо подготовились в прошлой миссии, то одержать победу над ними не составит большого труда. Сразу начнайте строить ion beam platform для подготовки обороны. Атакуйте войска находящиеся возле одного из генераторов. Они немногочисленны, так что особых проблем быть не должно. Пошлите probe в отмечено на карте место, там вы обнаружите Vaygr shipyard — уничтожьте его, но перед этим подготовьте свой флот к следующей миссии.

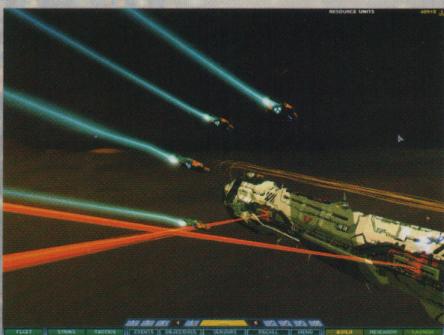
МИССИЯ 14: BALCORA

Враг движется на вас! Начните строить ion beam platforms, держите все свои юниты вместе, концентрируйте огонь на крупных кораблях. Начните продвигаться к Makaan flagship. Также отрядите группу бомбардировщиков для уничтожения другой цели — shipyard. Перед уничтожением Makaan отстройте флот. Bombers в следующей миссии вам не пригодятся, избавьтесь от них и поставьте на производство interceptors.

МИССИЯ 15: RETURN TO HIGARA

Отправьте свой флот, кроме interceptors, pulsar gunship и Sajuuk, в центр карты. Вскоре из гиперпространства выйдут planetary bombardments platforms и начнут пускать по Higara смертоносные ракеты. Разделите отряды interceptor и pulsar gunship на три части и поставьте их на пути ракет. Используйте возможность Sajuuk, который может совершать гиперпрыжки в пределах карты, и уничтожьте им платформы.

Вы победили!



THE TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL: A Classic Greyhawk Adventure

ГЕОРГИЙ ЧЕКАН



НЕСКОЛЬКО ТЕХНИЧЕСКИХ ПОДРОБНОСТЕЙ

Прохождение рассчитывалось на более-менее стандартную партию, в которую будут входить воин или подобный ему класс (варвар, паладин, рейнджер), кто-нибудь с разговорными навыками (вор или бард), и маг (враги почти всегда берут количеством, поэтому без всяческих Молний и Фаерболлов не обойтись). Также, хотя решения в конкретных ситуациях зависят лишь от самого игрока, предполагалось, что добрая партия будет выбирать "добрый" путь решения проблем, а злая — сами понимаете. Кроме того, рассчитывалось, что игрок уже умеет вести бой, поэтому опи-сываться буду только самые сложные битвы. В прохождении не указано, где стоят заветные "сундуки", если в них нет каких-то сверхважных вещей. Денег и драгоцен-ностей на трупах — хоть отбавляй, только вот купить на собранное золото практически нечего. Также не предусматривается возможность набора NPC. Поскольку занятие это крайне бесполезное. Неигровые персонажи кроме "съедания" части опыта, еще и автоматически забирают половину трофеев, к добыванию которых имеют весьма косвенное отношение, и которыми делиться не собираются. NPC не имеют класса, сражаются из рук вон пло-хо, и вдобавок могут наделить вашу партию разными неприятными особенностями, например, один Hill Giant может пригодиться во время потасовки, но зато с вами откажутся торговать и даже разговаривать. Третий и последний аргумент против NPC — в игре ваши персонажи ограничены всего 10 уровнями, но даже их доволь-

но сложно набрать при пяти членах группы, не говоря уже про шесть и более.

ПРИКЛЮЧЕНИЯ НАЧИНАЮТСЯ

Вступительный ролик, как обычно, дает нам начальную информацию о сюжете. Хотя, в то же время, оставляет нас в полном недоумении, — не понятно, какая роль отведена нашей группе, неясны цели и задачи, в общем, создается впечатление, что игрок предоставлен сам себе. Но это не совсем так, отношение вашего отряда к продемонстрированным во вступлении событиям проясняется сразу после его создания, в процессе которого нам предложат выбрать мировоззрение (Alignment) партии. К этому шагу стоит отнестись с надлежащим вниманием, так как от выбранной направленности будут зависеть как ваша мотивация, так и некоторые повороты сюжета. Затем нас ждет второй видеоролик, в котором ваша партия исполняет свои "прямые обязанности": нейтрально-добрые спасают женщину от грабителей, хаотично-нейтральные рискают по подземелью в поисках сокровищ, а нейтрально-злые — сжигают церковь. Но, как выяснилось впоследствии, прохождение за отряды с разным мировоззрением отличается лишь начальным квестом и мотивацией сюжетных заданий. Даже концовки, которых, кстати, не одна, не две и даже не три, зависят не от мировоззрения отряда, а лишь от стиля прохождения.

Итак, после первой локации (1-2 врага и, возможно, немногого денег или снаряже-ния), нас, под тем или иным предлогом, посыпают в городок Хоммлете (Hommlet), где и находится разгадка первого задания. Квесты за добрых и злых практиче-ски не отличаются — требуется найти Терджона (Terjon), который является главным священником местной церкви культа Св. Катберта (St.Cuthbert). Найти церковь не должно составить труда. Оба квеста очень легкие, поэтому награды не ждите. За нейтральных задание значи-тельно сложнее — найти клад, спрятан-ный под Rainbow Rock в Emridy Mead-ows (место битвы из вступительного ви-део). Радужный камень неплохо охраняет-ся нежитью, но если подкачать партию на разговорных квестах Хоммлете, проблем

возникнуть не должно. Следует заметить, что все начальные задания в конце кон-цов приводят нас к Терджону, который (под тем или иным предлогом) просит очистить Moat House от разбойников. Хоть в разговоре и присутствует функция "travel immediately to moat house", использовать ее не стоит, поскольку первая же группа бандитов отправит ваших подопеч-ных к праотцам. Чтобы этого не случи-лось, идем за квестами в народ, благо у всех кучка проблем, требующих решения.

ХОММЛЕТ

...и никакого волшебства
слова-слова-слова-слова...
5'NIZZA

В Хоммлете большинство квестов — разговорные, следовательно требуют со-ответствующих навыков: bluff, intimidate, diplomacy и gather information. Легко? Бе-зумно! Но и награды, кроме опыта, в большинстве случаев не ждите. Итак, задания:

1. Хозяин таверны просит уличить кар-тежника в шулерстве. Магом или любым другим персонажем с высоким интеллек-том играем несколько раз в карты. Когда находим крапленые — сразу сдаем шуле-ра хозяину, который, в благодарность, безвозмездно и бессрочно предоставляет нам комнату для отдыха.
2. Портной просит уговорить начальни-ка взять его в ополчение. Начальнику обещаем, что портной пошлет форму для милиции. Новоиспеченный ополченец не очень рад, но сам напросился.
3. В охранной башне маг дает квест — узнать, кто саботирует стройку. На строй-ке находим Джейфи (Jayfe), представля-





емся новыми работниками, потом дипломатией либо подкупом узнаем, что он работает на двух торговцев — скupщиков краденого. Можем их шантажировать, а можем просто сдать. За квест дадут 100 золотых.

4. Терджон просит найти его ожерелье. Оно находится в Emridy Meadows, в том самом Rainbow Rock. Награда — символическое снижение цен на лечение.

5. Миелла (Myella), повариха в церкви, просит договориться о бесплатных поставках муки. Идем на мельницу. Мельник говорит, что надо спросить разрешения у Джару (Jaroo), верховного друида. Можем даже не спрашивать — мельник и так поверит.

6. Ерлиттер (Erlitter), помощник мельника, хочет перейти в другую веру — опять используем дипломатию.

7. Дровосек просит очистить Dekko Grove от пауков. Главное не попасться в паутину, а там пауки довольно слабые.

8. Один из ремесленников просит взять в жены его дочь. Кроме того, что она — "невыгоняемый" NPC. Есть еще одна причина пожертвовать этим квестом — достаточно взглянуть на ее портрет.

Также в Хоммлете есть один многоуровневый квест, который состоит из шести отдельных подзаданий, причем разгадка предыдущего является ключом к решению следующего. Итак, для начала говорим с Гвиннетт (Gwynneth). Она рассказывает о вражде между двумя фермерами из-за сарая, которого не хватает ни одному, ни другому. Она также упоминает о Матильде (Matilda) — вдове, которая согласна заплатить за постройку нового сарая для Филликена (Filliken), одного из фермеров, при условии, что у них завяжутся отношения. Проблема же состоит в плотнике, который не хочет делать новый сарай, потому что к нему плохо относятся соседи. Он считает, что если его брат Марек (Marek) перейдет в Старую Веру (Old Faith), то все наладится. Говорим с Джару, а потом с Терджоном, который никоим образом не хочет уменьшать паству, и требует уговорить Джекка (Jakk) с семьей присоединиться к его общине. Джек не согласен присоединиться к культу Св. Катберта, пока не будет излечен его брат. В церкви у Терджона из шкафа забираем снадобье



(Potion of Heal) и даем его брату Джеку, в результате чего сам Джек охотно меняет вероисповедание. Терджон разрешает переход Марека, после чего плотник соглашается построить сарай. После этого надо устроить отношения Филликена и Матильды. Филликен не уверен, можно ли ему жениться после смерти предыдущей жены. Спрашиваем разрешения у Джару и сообщаем счастливые новости Матильде и Филликену. За весь этот квест в общей сложности получаем около 2500 EXP и моральное удовольствие от выполненной работы.

После всех квестов в Хоммлете у нас нет выбора кроме как отправиться в Moat House.

MOAT HOUSE

В само здание можно попасть двумя путями: через двор и с черного хода. Честно говоря, разницы нет, охрана во дворе слабая. Внутри тоже ничего особенного, только с главаря бандитов можно разжиться кое-какой амуницией. Спускаемся на этаж ниже. Нас ждет огр, который охраняет комнату с пленными гномами и эльфийкой. Один из гномов в знак благодарности дает нам кольцо — пригодится потом. Проход на следующий уровень спрятан в левой колонне, расположенной в камере пыток к югу от скопления зомби. Также туда можно попасть, спустившись по лестнице, которая находится за огром. Этот уровень состоит из длиннющих коридоров, которые ведут в два интересных места. Первое — скопление гноллов. Их можно убить, но лучше договориться, чтобы за 200 золотых они сдали своего хозяина и убрались отсюда. После разговора с гноллами на карте появляется флагок. В этом месте и находится загадочный "певелитель". Идем в комнату с пентаграммой на полу, а из нее на северо-восток. Солдата у двери лучше запугать, иначе он поднимет тревогу, и основные силы, находящиеся дальше по коридору, невозмож но будет взять неожиданностью. В зале выше вас ждет неплохая драка — первым делом нейтрализуйте лучника в металлической броне и черном плаще. В следующей комнате будет стоять тот самый "певелитель" — посредственный маг по имени

ни Лларет (Llareth). Он попытается откупиться драгоценностями и информацией, но его сведения настолько же "полезны", как и предлагаемый амулет. После его смерти идем обратно в город, к Терджону, который опять придумывает тысячу причин, чтобы сплавить нас во второй город — Налб (Nulb).

НАЛБ

... And he learns how to steal,

And he learns how to fight

In the ghetto...

The Cranberries

Этот город отчасти похож на Венецию, отчасти на Чикаго — здесь всем заправляют пираты. Задания значительно интереснее, причем некоторые имеют по несколько вариантов решения. Важные зоны в Налбе следующие: таверна на севере, постоянный двор на юге и торговец зельями где-то посередине. В таверне стоит торговка, у которой хоть что-то из ассортимента достойно внимания, и там же находится местный "бойцовский клуб".

Итак, задания для Налба:

1. Поймать редкую рыбу в Imerdy's Run. Этот квест дает пират по имени Grum, который стоит где-то на севере возле красивой китайской джонки. В указанном им месте более чем опасно, поэтому мы избегаем гноллов и баньши (banshee) на западе и в обязательном порядке убиваем гигантскую жабу. На жабе несколько отличных магических предметов, включая эльфийскую кольчугу и магический лук. Сама рыба находится севернее "точки выброса" — с ее трупом в качестве трофея снимаем ее же труп — достаточно оригинально, не правда ли. Награда — цены в магазинах должны снизиться.

2. Освободить из рабства Бертрама (Bertram). Это задание дает он сам после отпущеного в его адрес комплимента. Перед выполнением этого квеста хорошо подумайте. Бертрам — нетрадиционной ориентации, и если ваш "разговорный" герой — мужчина, то в финальном ролике будет сюжет о вашей с Бертрамом свадьбе и долгой и счастливой жизни. Если вы все-таки решитесь, то поговорите с Толубом (Tolub), он дерется по ночам в бойцовском клубе, а днем гуляет возле той самой джонки. Используя навык дипломатии, убедите его отпустить несчастного гея.

3. Еще один многоуровневый квест, но на этот раз из трех под-заданий. Молодая цыганка Серена (Serena) просит отдать ее долг в 500 золотых гадалке Моне (Mona). Не отдавая пока денег, берем у Моны квест на нахождение ее магического шара. Ищем на улице Mickey (это он украл сферу) и, поняв, что парень не понимает ни намеков, ни прямых угроз,

скручиваем ему руку и забираем шар. Конечно, можно и заплатить, но стоит ли? Шар возвращаем Моне, которая просит еще 500 золотых на расширение бизнеса — эти же деньги, между прочим, будут засчитаны как долг Серены. Цыганка за это соглашается присоединиться к партии, но мы с извиняющейся улыбкой быстренько оттуда ретиремся. Теперь идем к выходу, там стоит пират по имени Preston, который жалуется на то, что не может вылечить больные зубы, так как Мона задолжала ему денег. Сообщаем ему, что у гадалки появились наличные, за это он с радостью продает нам домик всего за 500 (прямо сакральная цифра, не находите?) золотых.

4. В гостинице одна из официанток подозревает мужа-бармена в измене с тяжеловооруженной блондинкой. Поговорив с ним, узнаем, что он — шпион одно-

мен, равно как и его начальница — единственные пристойные торговцы в игре, и с одним из них придется рас прощаться, зато магический щит в любом случае останется у вас.

При выходе из Налба ваша партия должна быть третьего-четвертого уровня и хорошо экипирована. Для дальнейшего продвижения по сюжетной линии добрые сразу идут в Храм, а злым лучше наведаться в гостиницу и потолковать с барменом, если конечно вы помогли ему уладить разногласия с женой. Они бесплатно расскажут то, что Лпарт предложил нам взамен на свою жизнь — информацию о месте расположения башни. На карте должна появиться новая локация, куда мы незамедлительно отправляемся. Возле башни стоит охранник, которому мы говорим, что нас прислал Рентч и про-



го из магов Храма Первозданного Зла (Temple of Elemental Evil), а блондинка — лишь коллега. Жене рассказываем сказки о том, что эта очаровательная леди просто поставляет пиво ее мужу, который, будучи простым барменом, решает за хозяина заведения подобные вопросы. Официантка легко в это верит, довольная тем, что ее муж такая важная персона.

5. В таверне Толуб предлагают сразиться на кулаках. В случае вашей победы получите 100 золотых и репутацию "короля горилл". Если в вашей партии нет монаха, можете даже и не пробовать.

6. В той же таверне спрашиваем у бармена о работе. Он сразу отсылает вас по конкретному адресу, но после вашего аргументированного нежелания так далеко идти (навык *intimidate*), понимает, что ему попался "крепкий орешек", и доверяет нам убийство своей начальницы. С хорошей дипломатией прибавляем к денежному вознаграждению магический щит и кристалл, которые требуем в качестве аванса. Теперь у нас есть выбор — рассказать несостоявшейся жертве о готовящемся убийстве, в качестве доказательства предъявив тот самый кристалл. Или можно все-таки выполнить заказ и, сделав ей пару комплиментов, пригласить прогуляться вдоль набережной, где без лишних свидетелей завершить начатое. Последствия этого задания таковы: бар-

сим провести нас к Ромагу (Romag) — главе культа земли. Если же вы скажете, что пришли от бармена, то вас отведут к Алльрему (Allrem) — главе культа огня.

ХРАМ ПЕРВОРОДНОГО ЗЛА.

...Ни свой, ни чужой,
Последний герой...

Би-2

Структура Храма такова — он состоит из пяти этажей, четырех элементальных планов и финального этажа. Первый этаж ничем не примечателен — там нет ни врагов, ни сокровищ, только два спуска на второй. Четвертый этаж предназначен просто для набора опыта — ни одного квеста, только монстры и снаряжение. Второй и третий этажи заняты кроме монстров еще и четырьмя культурами: огня, воды, земли и воздуха. Ими правят четыре мага: Алльрем, Бельсорниг (Belsornig), Ромаг и Кельно (Kelno) соответственно. Друг друга они, ясное дело, не любят, строят всяческие козни и устраивают разные пакости. Теперь они будут это делать с нашей помощью. Каждый из глав культов даст вам по три задания, это, конечно, если выживет во время выполнения квестов его соперников. Рассмотрим предлагаемые задания и последовательность, которая позволит выполнить максимальное их количество.

Ромаг, культ земли:

1. Убить гигантскую змею в столовой — нет ничего проще.
2. Отнести письмо Рентчу в Налб — долго выходить на поверхность, а так тоже проще простого.
3. Убить Бельсорнига, главу культа воды. Этот квест посложнее, так как его охраняет Джаггернаут (Juggernaut) — огромный гибрид улитки и краба, которого берет только магическое оружие, да и сам Бельсорниг не лыком шит.

Бельсорниг, культ воды:

1. Убедить вожака троллей присоединиться к силам поклоняющихся воде. Идем через комнату с троллем — дрессировщиком гидры, которую обязательно надо похвалить, тогда счастливый тролль будет пропускать нас всю остальную игру. Используя дипломатию, убеждаем вожака



присоединиться к культу воды. Попутно можно отобрать у него магический пояс, но есть небольшая неувязочка: разработчики не предусмотрели возможность этого пояса носить — под него просто нет слота.

2. Убить Алльрема, и оставить на трупе яд, который использует Кельно — не так и сложно, так как никакое мощное существо главу культа огня не охраняет.

3. Убить охранников тюремных камер на севере третьего этажа, оставив на одном из трупов робу, которую носит Ромаг. Пусть вас не обманывает вид этих охранников, тюремщик-bugbear не чета своим сородичам и даст форы даже огру.

Алльрем, культ огня:

1. Тот же квест про троллей. Если вы выполнили его за культ воды, то он автоматически считается проваленным, но это не мешает взять следующий.
2. Убедить племя огров переселиться в Храм и присоединиться к приверженцам огня. Опять надо выходить на поверхность, что долго и скучно. Огров можно убедить двумя способами: уговорить с помощью дипломатии либо надавать по шее. Первый вариант явно предпочтительнее — все-таки это не полуслепые щенки, а огромные мохнатые создания.
3. Найти Сферу Золотой Смерти (The Sphere of Golden Death) где-то на третьем этаже. Этот этаж все равно будете чи-



тить, так что и сферу рано или поздно найдете.

И, наконец, Кельно, культ воздуха

1. Приобщить к культу воздуха племя bugbear'ов — даже если ваш дипломат не очень силен в навыке gather information, то тысячи золотых вполне хватят для убеждения вожака.

2. Осквернить алтарь культа земли, облив его нечистой водой. Можно, конечно, с гиканьем ворваться в храм, тем самым испортив отношения с Ромагом, но лучше прокрасться туда вором (или кем угодно с навыками hide и move silently) и, помимо выполнения квеста, экспроприировать содержимое сундуков.

3. Убить на выбор Алльрема либо Бельсонарига. Без комментариев.

Итак, всего 12 квестов, из которых только задание с троллями пересекается. Остальные одиннадцать можно исполнить таким образом: сначала первые два за землю, потом первый за воду, потом все за огонь, потом второй и третий за воду, третий за землю и первых два воздушных, так как третий уже исполнен. Данная комбинация отлично подходит злой партии — после исполнения всей цепочки отчываемся Кельно за последний квест, и он забирает нас в Высший Храм (Greater Temple). Там говорим Хельдраку (Heldrak), верховному священнику, что хотим стать его последователем. Он дает квест, который вы, скорее всего, исполнили в процессе зачистки третьего и четвертого уровней Храма Первозданного Зла. Священник проводит обряд инициации, и вуаля — можете смотреть финальный ролик.

Но если вы проходите "доброй" партией, то еще несколько напряженных часов игрового времени вам обеспечены. Добро пожаловать на элементальные планы и в личные покой Королевы Zugtummo — "Queen of fungi".

ВЫСШИЙ ХРАМ И МЕСТО ЗАТОЧЕНИЯ

*Oops! Did I say "magic mushrooms"?
I mean "fungus"!*

Eminet

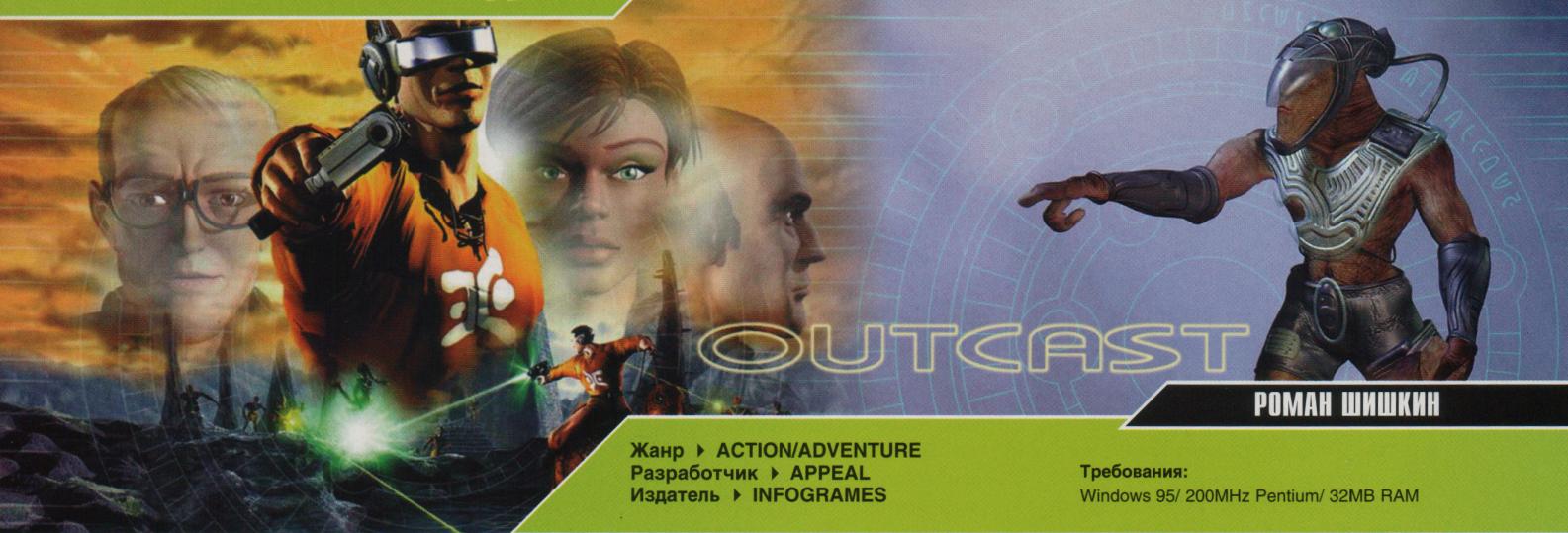
Поскольку вы не жаждете стать служителем Храма Первозданного Зла, то пой-

дете на пятый уровень сами, без Кельно. Ваш путь лежит через четвертый этаж, по которому настоятельно советую хотя бы пройтись — перед последней битвой неплохо бы быть 10 уровня. Кроме того, на этаже лежит еще одна эльфийская кольчуга (в спальне) и самое мощное оружие в игре — longsword +3. Отобрать его можно у ламии (lamia) в комнате со спящими грибами, что доставит вам немало хлопот. После зачистки спускаемся на пятый уровень. Сразу возле лестницы коридор разветвляется на три: центральный ведет к Хельдраку, в левом много опыта и денег (ну и зачем они перед последней битвой?), зато в правом можно неплохо экипироваться, убив Баркинара (Barkinara), затем начальника охраны и, наконец, верховного мага. После всех этих безобразий можете смело отправляться в центральный коридор, где короткий пафосный диалог с Хельдраком заканчивается очень неплохой дракой. Несколько советов касательно этой битвы: берегите магов, страйтесь сначала перебить всех стражей, а только потом — Хельдрака. Вот почему: после получения определенного количества ран священник вступит с вами в диалог, и призовет Изу (Iuz) — Бога Зла. Нам ли тягаться с богом? Оказывается, еще как! Главное продержаться два-три раунда, по истечении которых появится сам Св. Катберт. Святой покровитель заберет с поля боя Изу, который напоследок превратит всех умерших монстров в зомби. Мы тоже в проигрыше не останемся — Катберт воскресит и вылечит всех ваших персонажей. Дело за малым — еще раз врезать Хельдраку и нежити. После несомненной победы и открывается такая штука, которую можно назвать как главной недоработкой, так и главной концептуальной идеей разработчиков: вы стоите посреди зала на горе трупов, в полном недоумении и без малейших зацепок к дальнейшим действиям. Вы перерываете дневник, список квестов, но бесполезно! Как говорится, догадайся, мол, сама... А задание таково — попасть в место заточения Королевы Zugtummo. Для этого надо собрать сердца элементов, которые охраняют четыре демона. В холле за залом, где мы сражались против верховного жреца, на левой стене есть четыре прохода. Каждый из них ведет в один из элементальных планов, где надо найти демона и ликвидировать его, после чего забрать с трупа камень — сердце элемента. Демонов следует бить в таком порядке: сначала Вирок (Vrock) в воздушном плане, затем Глабрезу (Glabrezou) в земляном. С остальными двумя нам не справиться без посторонней помощи. Поэтому призываем из камней двоих уже поверженных стражей и общими усилиями

побеждаем Хезру (Hezrou), демона водяного плана. Для победы над Балором (Balor), огненным стражем нам понадобится все умение, все ресурсы, и конечно изрядная порция везения. Это самая сложная битва во всей игре — стоит призвать всех, кого только можно и окружить ими демона. Поскольку у Балора класс защиты где-то около 37 (!) и сопротивление физическому урону около 25, то приготовьтесь к тому, что повреждения будут наносить Глабрезу и Хезру и то только критическими ударами. Маленький совет — надо запомнить побольше заклинаний "Magic Missle", желательно модифицированных умениями "etpower spell" и "maximize spell". Против них нет спасброска, и хоть понемногу, но повреждения вы все же будете наносить. Неплохо также лечить своих демонов и держать персонажей на расстоянии — после смерти Балор взрывается, нанося около 50 урона всем, кто находится рядом.

Когда соберете все четыре камня, идем в большой круглый зал, мимо порталов в другие планы. Посередине должен открыться проход, который ведет на еще один этаж, где и предстоит финальная битва с Королевой. Кстати, в этой битве на Балора можете не рассчитывать — он, в отличие от других демонов, через непродолжительное время исчезает. По этажу, в принципе, можно побродить, но кроме грибов-магов ничего интересного не найдете, поэтому ваш путь лежит в центральный холл, где стоит древняя старушка. Истеричным голосом она будет вас убеждать взять ее платиновую колонну вместо кучи драгоценных камней. Угадайте, чего брат не следует? Правильно, колонны, потому что как только вы согласитесь на то, чтобы бабушка магией уменьшила вес куска платины, она призовет ту самую тварь, которую рыцарь с двуручным мечом практически изничтожил во вступительном ролике. Убить ее значительно сложнее чем Балора, но зачем усложнять себе жизнь — можно просто прокрасться к трону за бабушкой и забрать с него драгоценности, тем самым отправив Королеву в Бездну. Все, полная победа, финальное видео, чувство выполненного долга и занавес.





OUTCAST

РОМАН ШИШКИН

Жанр > ACTION/ADVENTURE
Разработчик > APPEAL
Издатель > INFOGRAPHES

Требования:
Windows 95/ 200MHz Pentium/ 32MB RAM

ACTION/ADVENTURE

Outcast появилась на полках магазинов четыре года назад, в далеком 1999-м, вызвав ураган положительных эмоций среди игроков. Разработчики создали для нас другой мир, полностью живой, со своей историей, религиями, традициями, культурой, языком. Игроков с блаженной улыбкой на лице увозили кареты скорой помощи, врачи ставили диагноз "отрыв от реальности, отягощенный привыканием и не желанием возвращаться". Правда, были и такие, кто презрительно морщился, делал неприличные жесты руками и пытался убежать прочь, но их дгоняли, насилием (для их же блага) усаживали за клавиатуру и через полчаса они были уже ТАМ. Что же такого особенного в игре от бельгийской команды разработчиков Appeal?

Морпех в отставке, Каттер Слейд (Cutter Slade) сидел в насквозь прокуренном баре и, наслаждаясь редкими минутами спокойствия, читал газету. "...Ученые наконец создали машинку перемещения по соседним измерениям и отправили в неизвестность исследовательский зонд..."

...Ага, жутко интересно. Очередная попытка желтой прессы создать на голом месте сенсацию...

Внезапно облака табачного дыма разорвал человек в униформе, направлявшийся прямиком к Слейду. Через пару

Всех ученых, по большому счету, давно следовало бы посадить на самолет и отправить куда-нибудь на необитаемый остров (Гордона Фримена (Gordon Freeman) можно оставить; почему — объясню позже). Поставить им там качели-карусели — пусть резвятся, не ставя под угрозу существование человечества своими экспериментами/опытами/тестами/пробами и т.д. Или, в конце концов, отобрать у них все пробирки, горелки, колбочки, осциллографы, квантогибридные фазоинверторные гиперизлучатели и запереть это за Неприступной Стальной Дверью с помощью Большого Крепкого Замка. Вот тогда-то и можно будет спать спокойно, не боясь никаких катализмов (злые пришельцы не прилетят — они боятся Гордона Фримена).

минут он уже объяснял Каттеру подробности будущей операции.

Как выяснилось, ученым действительно удалось отправить в параллельную вселенную зонд, сразу по прибытии начавший передавать видеоданные. Новый мир был потрясающе красив, и все, вроде бы, шло хорошо, пока на экране не появилось странное существо, которое, приблизившись к зонду, внезапно выстрелило в него из какого-то устройства. В ту же секунду на Земле прогремел взрыв, а на месте эксперимента образовалось что-то вроде черной дыры, засасывающей всех, имевших несчастье оказаться поблизости. Но это еще полбеды — самым неприятным оказалось то, что дыра эта становится все больше и больше, а значит налицо угроза всей матушке-планете. И спасение мира, как всегда, решено было доверить нашему герою.

Само по себе задание Слейда выглядит проще простого — сопровождать троих ученых Уильяма Кауффмана (William Kauffman), Энтони Ксю (Anthony Xue) и Мэрион Вулф (Marion Wolfe) в иное измерение, следя за тем, чтобы никто из "яйцеголовых" не вывихнул ножку. Понаблюдать за процессом ремонта энергетической системы зонда, из-за которой и произошла вся катастрофа с "черной дырой". Затем просто вернуться обратно. Для бывшего морского пехотинца это вообще не задание, а так, игры в песочечек. И, насыпывая, Каттер Слейд заходит в капсулу перемещения.

...Жди меня, параллельная вселенная, я уже иду...

Очнулся он на койке. Он слышал голос, и голос обращался явно к нему, называя его, почему-то, "Улукай".

...Наверное, младший научный сотрудник, которому срочно надо мозги вправить. Ну что ж, всегда пожалуй...

Каттер обалдело уставился на существо совершенно "иной" внешности. Между тем незнакомец продолжал нести всякую чушь о том, что он, конечно, очень рад приветствовать Улукая, но Улукаю следует незамедлительно начать свою великую миссию по избавлению Адельфы от Фэй Рана и Кроакса, потому как Казар предсказал, что в эту луну в Окааре с неба сойдет поспанник Йодов, который с помощью гаамсавва, шамазов и твон-ха поможет всем таланам обрести спокойствие и чистый эсэнс. Попутно выясняется, что зонда нашего этого товарища не видел и вообще не знает, что это такое, однако, если многоуважаемый Улукай начнет свой грандиозный поход, то он направит всех хранителей Долотая искать эту большую блестящую штуковину. И приходится новоиспеченному Улукаю спасать незнакомую планету Адельфа. В одиночку, потому что остальные члены группы исчезли неизвестно куда.

А ведь Адельфу действительно хочется спасать, потому что она — живая. Все 600 NPC игры живут своей жизнью, радуются, боятся, хитрят, шутят, просят о помощи и просто занимаются своими делами. Таланы любят поговорить, а их особый акцент вместе с забавной, ни на минуту не прек-



КРАТКИЙ СЛОВАРЬ ТАЛАНОВ

Адельфа (Adelpha) — название мира
Вентилоп (Ventilope) — большое летающее животное
Гаамсавв (Gaamsavv) — кристалл, сохраняющий души таланов
Гамор (Gamor) — собакоподобное животное
Ганда (Gandha) — знак земли, также каста таланов-рабочих
Горгор (Gorgor) — огромный хищник
Дагурах (Daguerah) — ядовитое растение
Даока (Daoka) — портал
Зоркин (Zorkin) — валюта таланов
Йод (Yod) — небожитель
Ка (Ka) — знак воздуха, также каста таланов-целителей
Казар (Kazar) — пророк таланов
Кроакс (Kroax) — предводитель солдат
Фэй Рана
Мон (Mon) — священный предмет
Мотазаар (Motazaar) — регион гор и шахт

ращающейся жестикуляцией будут сопровождать вас на протяжении всей игры. Окриана в Таланзааре, напоминающая восточный базар. Шамазаар, где процесс сбора рисса не прекращается ни на минуту. Окасанкаар, поставляющий рыбу во все уголки Адельфы. Мотазаар, где крики несчастных рабов из шахт рвут воздух. Окаар — хранитель загадок древности, в лесах которого живут злобные угубары. Каждый из регионов иной вселенной дышит особым очарованием. За нашими поступками с небес внимательно наблюдают Йоды, а четыре знака таланов Фэй, Элуи, Ганда и Ка окажут нам помощь. Решению загадок Адельфы постараются помешать хорошо обученные и отлично вооруженные солдаты Фэй Рана, повсеместно открывшие сезон охоты на улукаев. Мы же будем вести ответный огонь из шести видов оружия, каждое из которых местный умелец-кузнец может проапгрейдить три раза. Кроме того, нам доведется учить древний язык таланов, и, во время непролongительных командировок домой, пугать знакомых философскими размышлениями "Зон Некаар, Зон Гварт!". Диалоги с персонажами под завязку наполнены юмором. Каттер Слейд

Не Сейят (Ne Seyat) — затмение обоих солнц Адельфы
Окаар (Okaar) — регион лесов
Окасанкаар (Okasankaar) — регион болот и озер
Окриана (Okriana) — большой город в Таланзааре
Рамму (Rammu) — растение
Ранзаар (Ranzaar) — заснеженный регион
Рисс (Riss) — овощ, который выращивают в Шамазааре
Сиана (Cyana) — город в Окасанкааре
Талан (Talan) — представитель населения Адельфы
Таланзаар (Talanzaar) — центральный регион Адельфы
Твон-ха (Twon-ha) — выночное животное
Угубар (Oogoobar) — представитель примитивной враждебной расы
Фэй (Fae) — знак огня, также каста таланов-воинов

постоянно иронизирует над добродушными, но в основной массе недалекими талантами, и разговоры эти пропускать категорически не рекомендуется.

Улукая в его приключениях сопровождает совершенно бесподобная музыка. Порой кажется, что Московский симфонический оркестр и хор под руководством Ленни Мура (Lennie Moore) создавали свои композиции прямо на Адельфе — до того они гармонируют с местной природой и общей атмосферой игры. Звук также оставляет очень приятное впечатление. Правдоподобный хруст снега под подошвами Слейда, гомон толпы на рынке в Окриане, взрыв динамитной шашки и грозный рев горгора — все выполнено на "отлично". А уж голоса Каттера и разнообразных таланов — это просто высший пилотаж.

А вот теперь разговор пойдет про графику. Во-первых, она великолепна. Во-вторых, максимальное разрешение доступное в игре — 512 x 384 (кто-то из вас уже выбросил журнал в форточку? ну и зря, придется второй экземпляр покупать!). Да, действительно, "лесенка" присутствует, и еще какая... Но на нее перестаешь обращать внимание уже через пятнадцать ми-

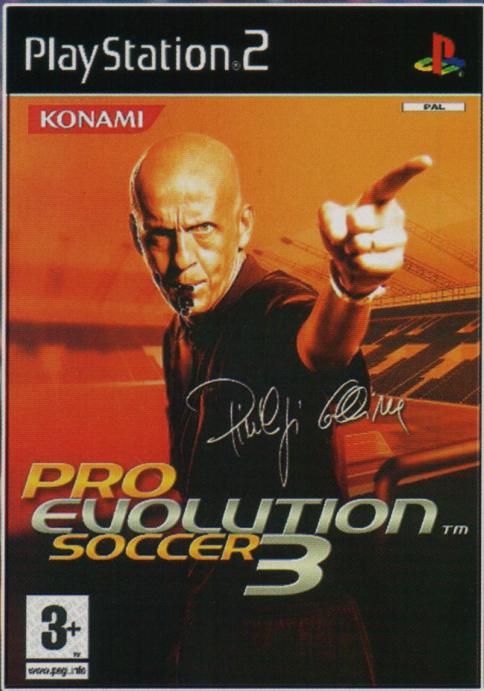


Фэй Ран (Fae Rhan) — нехороший правитель Адельфы
Шамаз (Shamaz) — священник и целитель таланов
Шамазаар (Shamazaar) — регион дворцов и риссовых полей
Элуи (Eluee) — знак воды, также каста таланов-умельцев
Эсенс (Essence) — душа таланов

нут игры. Ведь графический движок построен на вoxelной технологии, а уж она может выдавать такие красоты, которые и не снились полигонам, причем БЕЗ УЧАСТИЯ ВИДЕОАКСЕЛЕРАТОРА! Представление о визуальной стороне игры можно получить, разглядывая скриншоты, и умножая возникшие эмоции на три, потому как в динамике все выглядит еще красивее.

О мире Outcast можно говорить еще очень долго, но, во-первых, глядя уже делает страшное лицо, нежно и совсем не грубо поясняя, что журнал не резиновый, во-вторых, я вспомнил байку о родственнице таланта, а в-третьих, в мире Адельфы нужно пожить самому, чтобы испытать, насколько реальный... Да-да-да, заканчиваю... Еще один момент... Ребята из студии Appeal в 2001 году начали разработку игры Outcast за номером "два". Появилось несколько умопомрачительно красивых скриншотов, немного арта, пару слов о концепции игры, но весной 2002 года проект был "заморожен". И все же мы надеемся, что, пусть даже через несколько лет, но мы все же вернемся в параллельную вселенную, где таланы на фоне прекрасного заката и неземной а... Ай! Да закончил уже!





Жанр > СИМУЛЯТОР ФУТБОЛА
Разработчик > КСЕТ
Издатель > KONAMI

SPORT



Футбольная серия от Konami под названием Pro Evolution Soccer всегда считалась лучшей в своем жанре и была рассчитана прежде всего на тех, кому нужен именно футбол во всем своем великолепии, а не симуляция футбола. Теперь же, с выходом третьей части, планка качества поднялась настолько высоко, что многим конкурентам, пожалуй, стоит всерьез задуматься над созданием игр других жанров. А все потому, что проведя несколько часов за PES3, вам едва ли захочется попробовать что-нибудь еще, да и вряд ли стоит надеяться на появление в ближайшем будущем еще одной футбольной игры подобного уровня.

Секрет популярности PES3 кроется вовсе не в графическом исполнении (кото-



ВЛАДИМИР СИМОНОВ

9,0

► Реалистичный геймплей, удобный интерфейс, гибкая система сложности, множество бонусов, доступный режим обучения

► Графические недоработки, комментаторы матча не обременены словарным запасом

www.konamityo.com/en

В общем-то для людей, которые знают, что скрывается под аббревиатурой PES обзор можно уместить лишь в одной фразе. Вышел Pro Evolution Soccer 3. Больше ничего добавлять не нужно. Ну а тем, кто по каким-либо причинам еще не слышал о лучшем футбольном симуляторе на Земле и наивно полагает, что серия FIFA от Electronic Arts является вершиной футбольного искусства, рекомендую воспользоваться прекрасной возможностью исправить свою досадную ошибку.

рое, кстати, почти не уступает конкурентам), а в том, что с каждой новой игрой Konami делает огромные шаги на пути к реализму. В данном случае, в отличии от FIFA, у игрока не возникает ощущения, что перед ним происходит некое компьютерное соревнование имеющее лишь общие с футболом правила. Pro Evolution Soccer 3 — это настоящий футбол, причем самый "умный" на данный момент. Несмотря на то, что управление на первый взгляд кажется вполне обыденным, у получившего мяч игрока имеется восемь вариантов дальнейшего развития событий. Есть кнопка удара по мячу, есть четыре кнопки паса. Однако если зажать L1, то количество приемов удваивается. Аналогичная ситуация и с ударами по воротам. Забить гол можно аккуратно пе-

ребросив мяч через вратаря, обыграв его дриблингом, разыграв одну из бесконечных комбинаций или даже забить автогол с помощью футболистов противника. Забудьте о голах-близнецах, которые в изобилии встречаются в любой из игр серии FIFA. В PES3 разнообразие игровых ситуаций кажется бесконечным. Игровой процесс способен заставить радоваться как ребенка, даже искушенного игрока, повидавшего немало продуктов на футбольную тематику. Практически идеальный баланс между реализмом, игральностью и зрелищностью — вот три основные составляющие успеха серии. В PES3 не существует единой выигрышной тактики для борьбы со всеми командами. И если на низкой сложности выигрывать можно используя лишь дриблинг, то с повышением ее уровня придется варьировать ваши умения и зачастую изобретать все новые и новые пути для взятия ворот противника. Много внимания было уделено звездам современного футбола. Дель Пьеро, Тотти, Виери, Шевченко, Рональдо, Роберто Карлос, а так же многие другие представляют страшную силу на поле, и под руководством умелого игрока практически непобедимы.

Авторы игры проявили заботу и по отношению к новичкам. Для них в PES3 предусмотрен удобнейший режим тренировки, в котором можно не только научиться



абсолютно всем секретам игры, но также заработать определенное количество игровой валюты, именуемой в честь самой серии — PES. Тем кто все еще сомневается относительно качества Pro Evolution Soccer 3, советую начать ознакомление именно с Training Mode. Данный режим без лишних слов доказывает, что приставка Pro в названии игры — совсем не зря. Скажите, вы видели в FIFA от Electronic Arts отработку дриблинга на время, разыгрывание квадрата или треугольника?

С технической же стороны PES3 несколько уступает своему прямому конкуренту. Зрители на трибунах убоги до ужаса, хотя это отчасти компенсируется разнообразными эффектами вроде дымовых шашек и т.д. По лицам виртуальных двойников футболистов угадать их реальных прототипов в общем-то несложно (но, увы, только звезд — многие игроки сборной Украины совершенно на себя не похожи), и тем не менее модели можно было бы сделать еще лучше. Больших нареканий заслуживают комментаторы. Несмотря на то, что их комментарии можно настроить в пользу одной из команд или оставить нейтральными, они очень часто повторяются, а ремарки в основном состоят из стандартного набора фраз типа "Running with the ball", "Nice defence".

Еще один аспект, в котором FIFA осталась лидером — это лицензирование всего и вся. Да, EA не поскупилась, поэтому реклама, стадионы, формы игроков — все исключительно "как в жизни". Но вот делает ли эту саму игру интереснее?

Однако, поверьте на слово, как только игра дойдет до второго тайма, вы забудете и о графике, и о комментаторах, и о лицензиях, как и обо всех других высоких материалах.

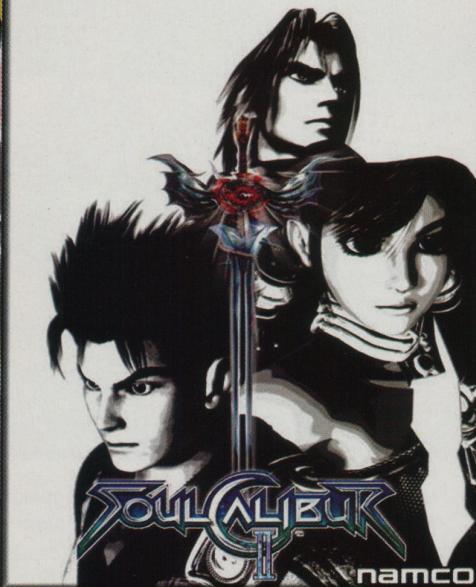
Pro Evolution Soccer в третьей реинкарнации безусловно удался. Игра сделала еще один шаг на пути к идеалу, оставив позади всех конкурентов. Конечно же не

стоит сбрасывать со счетов FIFA 2004, которая в скором времени должна появиться на свет, однако, зная умение разработчиков из EA Sports — исправлять десяток ошибок предыдущей игры и добавлять в два раза больше новых, — есть определенные сомнения относительно будущего этого продукта. А на данный мо-

мент Pro Evolution Soccer 3 — абсолютный лидер. А если покупка PlayStation 2 в ваш бюджет пока не вписывается, не стоит отчаиваться, так как Konami обещала достойный порт своего шедевра на PC к середине ноября, и, в случае успеха, нас ждет идентичная PS2-версии игры, только с более красивой графикой.



PlayStation® 2



АЛЕКСЕЙ ПАСАК

Жанр ▶ FIGHTING
 Платформа ▶ PS2, XBOX, GC
 Разработчик ▶ NAMCO
 Издатель ▶ KONAMI

9,0

- ⊕ Аддиктивный геймплей
- ⊕ Множество бонусов
- ⊕ Приятное графическое оформление
- ⊖ Отсутствие изменений в концепции игры

www.soulcalibur.com

Ветераны файтингов не ждут ни новаций, ни откровений. Они хотят ощутить старое, порядком подзабытое ощущение разбивания вдребезги кнопок геймпада и сладкий вкус вырванной на последнем дыхании победы. Они не замечают, как вечерние сумерки сменяются утренним рассветом. И виной всему этому — Soul Calibur II.

SCII представляет собой продолжение ныне культовой серии файтингов, что впервые появилась ещё на древней PS One в виде порта с аркадного автомата Soul Blade. Главной особенностью игры было использование индивидуального для каждого из персонажей холодного оружия и реализация системы интуитивных комбосов. Позже продолжение игры предстало перед общественностью, как launch-title при старте продаж Dreamcast в Японии. И вот, когда SEGA'вская приставка уже пару лет как приказала долго жить, а всё остальные консоли последнего поколения уже давно не радовали своих обладателей каким-либо высококлассным мультиплатформенным файтингом, — мы дождались выхода Soul Calibur II.

Завязка и наполнение игры не удивят опытных игроков, закаленных в боях первой части, — та же погоня за легендарным клинком, те же стильные арт-работы

для каждого персонажа, то же многообразие бонусов, появляющихся в процессе прохождения, и, без сомнения, тот самый геймплей, заставляющий прилипать к "паду" до полного отключения от внешних раздражителей.

Кроме оригинального аркадного режима, Soul Calibur II, прежде всего, примечателен сюжетным Weapon Master. Мы, перемещаясь по карте, сталкиваемся в поединках с различнейшими противни-

ками находящимися в самых разнообразных местах. То есть ничего такого, что отсутствовало бы в первой части. Вас ждут бои с персонажами, которых можно победить, только подбросив в воздух и ударив о находящуюся под напряжением стену. Или же противостояние на скалистой арене, в то время как горные ветры медленно, но верно подталкивают вас к пропасти. И почти каждой битве сопутствует текстовое вступление, усиливающее погружение в атмосферу игры.

Не смотря на появление новых персонажей (за что отдельное спасибо разработчикам) радикальных изменений в геймплее не произошло. Во-первых, была произведена некоторая перетасовка старых герояев. Товарища корейских кровей Hwang заменил Yunsung. В игре, помимо Sophitia, стала фигурировать и ее дочь — Cassan-



dra. Nightmare без маски оказался довольно таки милым молодым человеком. Остальные персонажи пусть станут для вас приятным сюрпризом. Отметим лишь, что эксклюзивным бойцом для PS2-версии стал культовый tekken-ветеран — Heihachi.

Здесь мы не увидим ни марионеточного невроза Mortal Kombat: Deadly Alliance, ни академически-сухой выверенности и реализма Virtua Fighter 4 Evolution, ни "дерьянности" последних выпусков Tekken-

Злые языки могут до бесконечности утверждать, что со времен первой части на Dreamcast ничего не изменилось, что арены и задние планы подверглись лишь косметическому ремонту, что персонажи всего лишь немного подретушированы, и сама игра, по большому счету, представляется банальным самоплагиатом. Но мы ведь знаем, что дело совсем не в этом, а в сохранившемся духе старого Soul Calibur. И это, пожалуй, гораздо важнее обманчивых внешних данных.

сериала. Soul Calibur II является материальным воплощением всего, что игрок хочет получить от хорошего аркадного файтинга. Концентрат pure fun в чистом виде.

Графически игра не очень далеко ушла от своего DC-предка. Модели не подверглись кардинальным изменениям — сюда пять килограммов полигонов, туда десять метров новых текстур, вот и готово новое платье королю. Вприск PS2-шного колла-

гена быстро и безболезненно избавил наследника от лишней квадратности и не оставил уродливых шрамов.

Арены стали разнообразней в плане оформления — знатоки SC найдут здесь как копии локаций с Dreamcast-версии, так и абсолютно новые места. Атмосфернейшие места поединков — среди пыльных стеллажей библиотеки или на высотной площадке возле завораживающих механизмов гигантской системы ветряков. Зад-



восклицания персонажей сделаны на "отлично", только вот субъективное замечание — японская озвучка воспринималась более атмосферно, чем полный перевод американской версии.

Вот и остается от высококлассного файтинга чрезвычайно двойственное впечатление. С одной стороны — хочется честно и заслуженно пожурить игру за отсутствие радикальных изменений, а с другой...

А с другой хочется сказать, что вторичность не всегда порок. Что самоповторы — не всегда грубый просчет со стороны разработчиков. Возможно, в это трудно поверить, но удачное самоцитирование — удел только великих талантов. И Namco это успешно доказывает.

ИНТУИТИВНЫЕ КОМБО. КУРС НАЧИНАЮЩЕГО БОЙЦА

Попробуем вкратце объяснить, что собой представляет эта фирменная инновация от Namco.

Если в других играх жанра (возьмем для примера последний трэш-шедевр мира файтингов — Mortal Kombat: Deadly Alliance) для проведения эффективной связки комбо-ударов нужно нажать невероятно логическую последовательность кнопок, постравившись при этом не завязать пальцы в двойной рифовый узел, то с SC II дело обстоит несколько иначе. Комбо-связки придумываете вы сами. На любую комбинацию кнопок забит какой-нибудь прием, а их количество для каждого бойца приближается к сотне. Соответственно, при комбинировании абсолютно разных ударов можно изобретать все новые и новые комбосы для индивидуальной тактики ведения боя.

Например, если вы вовремя нажмете кнопки "вперед" и "блок", то, логично, что выбранный персонаж, защищаясь от атаки противника, проведет

подготовку для контратаки. Если покрутить аналоговой рукойкой DualShock'a и скомбинировать это с ударом холодным оружием, то персонаж на экране постараится в чем-то повторить ваши движения.

Адаптация к такой системе боя происходит буквально в течение 20 минут даже у полностью неподготовленного человека. А через пару часов "вдумчивой" игры, понимание соотношения нужных приемов и нажатия необходимых клавиш закрепляется уже на подсознательном уровне.

Такая интуитивная система позволяет играть с одинаковым успехом как новичкам, так и ветеранам жанра файтингов. Другое дело, что профессионал SC за несколько секунд просчитает последующие действия любого, познавшего азы быстрого перебора клавиш. Но достаточно лишь мастеру выбрать подходящую тактику, и нерадивый неофит задумается о поиске свободного времени на последующие многочасовые тренировки.





ЛИГА ВЫДАЮЩИХСЯ ДЖЕНТЛЬМЕНОВ [The League of Extraordinary Gentlemen]

Производство ▶ США, 20th CENTURY FOX, 2003

Режиссёр ▶ СТИВЕН НОРРИНГТОН

В ролях ▶ ШОН КОННЕРИ (Аллан Квотермайн), НАСИРАДДИН ШАХ (Капитан Немо), ПЕТА УИЛСОН (Мина Харкер), ТОНИ КАРРАН (Родни Скиннер), ШЕЙН УЭСТ (Том Сойер), СТЮАРТ ТОУНСЕНД (Дориан Грей), ДЖЕЙСОН ФЛЕМИНГ (доктор Джекилл или мистер Хайд) и др.

Место съёмок ▶ ПРАГА (Чешская Республика); ВЕНА (Австрия); МАЛЬТА (Италия); ЛОС-АНДЖЕЛЕС (США); ВЕЛИКОБРИТАНИЯ; КЕНИЯ.

Бюджет ▶ \$78 МЛН.

Хронометраж ▶ 1 ЧАС 41 МИН.

Официальный сайт ▶ WWW.LXGMOVIE.COM

Вот что всегда раздражало в экранизациях комиксов, так это факт, что нужно за полфильма привыкнуть к героям, с которыми рядовой американский зритель провел половину детства. Разнообразные люди с Иксами, Бэтмены, Спайдермены, Халки и еще вагон подозрительных личностей, — всех и не упомнишь. Но пришел праздник и на нашу улицу. Том Сойер, Капитан Немо, Дориан Грей, доктор Джекилл и мистер Хайд, Аллан Квотермайн, Мориарти и даже (хоть и не собственной персоной) Человек-Невидимка да еще и граф Дракула в женском обличье. Такая вот антология мировой литературы в одном флаконе.

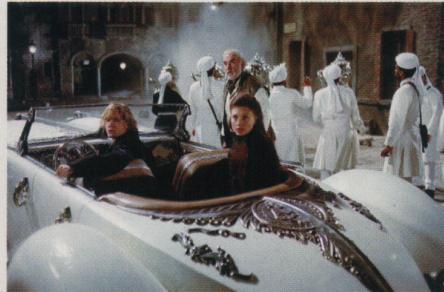
Предлагаемая история сгоняет на сцену более полудюжины литературных персонажей, выбирая их по двум критериям: известность у предполагаемого зрителя и возможность их жизни в 1899 году (именно тогда и происходит действие фильма). Тут же обнаруживаются досадные промашки, например, Том Сойер к этой дате должен находиться в районе 70 лет (вместо представленных 20); Джекилл/Хайд, оказывается, не погиб в туманном Лондоне и так далее. Однако, делая скидку на то, что экранизировался все-таки комикс, на это можно закрыть хотя бы один глаз. Согласно сюжету всю перечисленную разношерстную компанию собирают вместе и отправляют бороться с общим злом к вящей радости Британской Империи.

Не переставая улыбаться, фильм сваливает в одну кучу ссылки на добрый десяток современных и не очень блокбастеров мирового кино. Режиссерские и операторские заимствования по-кенгуриному перепрыгивают с "Властилина Колец" на "Звездные войны", оттуда на "Халка" и так до бесконечности. Происходящее оформлено в стилистике неоготики смешанной с элементами снова входящего в моду паропанка. Дизайны "Наутилуса", металлических солдат, а уж тем более скоростного многоколесного автомонстра просто чудесны.

Стареющий Шон Коннери выглядит не в пример лучше "вечножелезного" Арни, а героиня Петы Уилсон повергает в состояние аффекта не только мужскую половину "Лиги Выдающихся Джентльменов", но и добрую часть зрительного зала. Забавно, что не все читали в детстве литературу достаточно внимательно, — в рекламном ролике фильма, да и в большинстве обзоров, русскоязычные критики так и не "опознали" героя Марка Твена, продолжая величать его Агентом Сойером.

Резюме: Создается впечатление, что фильму просто-напросто не хватило бюджета для столь масштабного замысла. А жаль, — налицо не самый плохой способ еще раз вспомнить немало литературных героев.

Михаил Зинченко



ДЕТИ ШПИОНОВ 3Д: ИГРА ОКОНЧЕНА

[SPY KIDS 3-D: GAME OVER]

Производство ▶ США, DIMENSION FILMS, 2003

Режиссёр ▶ РОБЕРТ РОДРИГЕЗ

В ролях ▶ АЛЕКСА ВЕГА (Кармен), ДЕРИЛ САБАРА (Джуни), СИЛЬВЕСТЕР СТАЛЛONE (Игрушечник), АНТОНИО БАНДЕРАС, САЛМА ХАЙЕК, МАЙК ДЖУДЖ, МЭТТЮ О'ЛИРИ и др.

Место съёмок ▶ ОСТИН, НЬЮ-БРАУНФЕЛС (США).

Бюджет ▶ \$38 млн.

Хронометраж ▶ 1 ЧАС 27 МИН.

Официальный сайт ▶ WWW.SPYKIDS.COM



Цикл о детях-шпионах снимался просто стахановскими темпами. 2001 — "Дети шпионов". 2002 — "Дети шпионов 2: Остров несбытых надежд". 2003 — "Дети шпионов 3Д: Игра окончена". Причина происходящего проста, — Родригез решил закончить сериал до того, как юные актеры испортят все мероприятие собственным взрослением. Сожаление вызывает лишь тот факт, что дети не успели повзрослеть раньше.

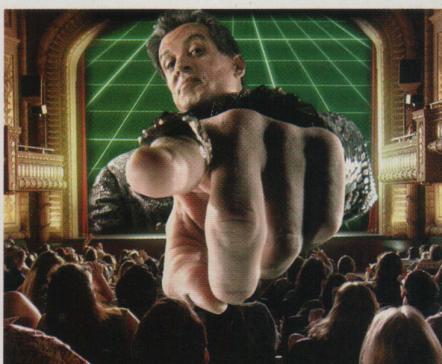
Согласно сюжетному замыслу, юные агенты Джуни и Кармен по очереди попадают в виртуальный мир видеоигры с очаровательным названием "Game Over". На 5 уровней выдано 12 часов и 9 жизней. А иначе злой-презлой Игрушечник (в роли злодея оказался лысеющий Сталлоне) всех деток в мире (а зараза игры уже пошла в массы) сразу и того... Съест, на-верное. Вот Джуни и спасает свою незадачливую сестренку, завязшую в игре чуть раньше него, а заодно и будущее человечества.

И все бы ничего, видали мы фильмы о виртуальной реальности вкупе с компьютерными играми и того глупее, но на дворе как-никак 21 век. А вот господин

Родригез, судя по всему, из средств подросткового досуга в последний раз держали в руках максимум восьмивитринную приставку, путешествиям по 3D-мирам которой, кажется, и посвящен весь фильм. Кричащая графика, неповоротливые угловатые модельки в комбинации с бестолковостью происходящего, плоские шутки и не прекращающееся копошение на экране — набор просто бесподобен. Те, кто лелеет надежду полюбоваться хотя бы на истуканом стоящих звезд, — тщетно, более чем на пару мгновений будет возможность увидеть лишь Сталлоне и Салму Хайек

Отдельного упоминания заслуживает слезоточивая линия о том, что "дедушка в инвалидной коляске тоже человек". Апогей американской политкорректности уже даже не смешон.

Единственное, что хоть как-то может обратить на себя внимание, это то самое 3D. Действительно, при использовании специальных очков, зрители кинотеатров часть фильма смогут любоваться стереоизображением (с плохо скрываемым умилением идиотизма юному зрителю об этом втолковывают добрых несколько

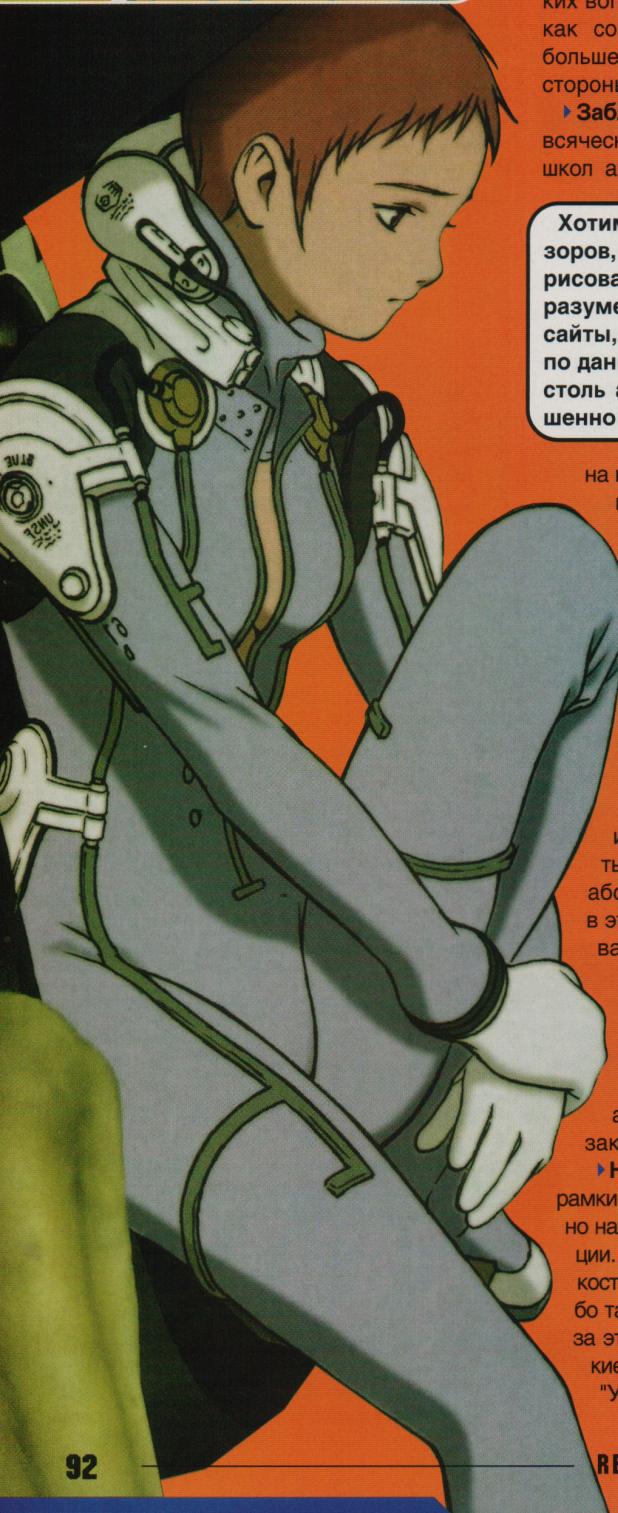


минут начала фильма). Тем печальнее, что не нашлось зрелища хоть немного занятнее. Музыки в картине практически нет. Актерам играть стыдно. Пациент почти мертв.

Резюме: Есть фильмы, которые можно смотреть до половины. Есть фильмы, которые можно смотреть в режиме ускоренной перемотки. Есть фильмы, которые можно смотреть без звука. Есть также множество других полу-решений. А есть фильмы, которые лучше не включать. Вообще.

Михаил Зинченко





Вместо чтения длинной заунылой лекции об избранности искусства японской анимации (аниме [anime]) и том, что только дикий и закостенелый человек не захочет открыть глаза на призвавшее ему счастье, хотелось бы для начала просто остановиться на нескольких вопросах. А точнее на заблуждениях, как со стороны активных противников большеглазых рисованных чудес, так и со стороны их не менее ярых поклонников.

► **Заблуждение:** В Японии, в отличие от всяческих американских и европейских школ анимации, вся продукция рисуется

Хотим мы того или нет, но все чаще с рекламных билбордов, экранов телевизоров, баннеров любимых сайтов да и с wallpaper'а соседа Макса смотрят на нас рисованные персонажи совершенно непривычной японской анимации. Можно, разумеется, привычно зажмуриться, отключить телевизор, закрыть эти самые сайты, а соседу сообщить, в достаточно категоричной форме, о своей позиции по данному вопросу. Ну а если попробовать все же разобраться, в чем причина столь активного роста популярности во всем мире этого, казалось бы, совершенно чуждого жанра. А может быть что-то в нем все-таки есть?

на высочайшем уровне, в связи с чем, и получила всемирное признание.

► **Нет. Точнее, не совсем.** Как и в любой другой области человеческого творчества (взять, например, игры), три четверти того, что создается в области анимации на родине суши и саке не рекомендуется смотреть в принципе. Это и слезоточивые мыльные оперы длинной в сотни серий, и огромное количество незамысловатых детских сериалов, и иные бесконечные истории с простым рисунком, уследить за которыми абсолютно нереально (к примеру, в этом году по TV-Tokyo демонстрировалась уже 5400-я серия сериала "Sazaesan", показ которого начался еще в далеком октябре 1969 года). А вот наша цель — как раз оставшаяся четверть.

► **Заблуждение:** Увлечение аниме — удел необщительных и закомплексованных подростков.

► **Нет. Точнее, не совсем.** Возрастные рамки целевой аудитории аниме изначально намного шире, чем у остальной анимации. Зритель от 5 до 35 лет может с легкостью найти себе что-то по душе. А особо талантливые произведения выходят и за эти границы, получая по пути всяческие призы и награды. К примеру, те же "Унесенные призраками" ("Spirited

Away") от Хайо Миядзаки, успели за прошедший год завоевать "Золотого Медведя" на Берлинском кинофестивале и "Оскара" Американской Академии Киноискусства.

► **Заблуждение:** Аниме не имеет никакого отношения к Диснею. И вообще, это как раз другие всегда перенимали опыт коллег из страны, где солнце горит даже на флаге.

► **Нет. Точнее, не совсем.** Первоисточников у аниме два, — манга [manga] (попросту японские комиксы, в общей массе, однако, опережающие западных собратьев, как по количеству, так и по качеству) и западная (особенно Диснеевская) анимационная школа. Все это после американской оккупации страны весьма удачно легло на японскую культурную традицию, трансформировавшись со временем в феномен аниме.

► **Заблуждение:** Аниме — это китайские порнографические мультики.

► **Нет. Точнее, не совсем.** "Взрослый" контент в аниме действительно присутствует (он носит название хентай [hen-

tai]), однако составляет лишь малую часть выпускаемой рисованной продукции, причем и в этом жанре есть действительно талантливые вещи. А вот рисуется аниме все-таки в Японии.

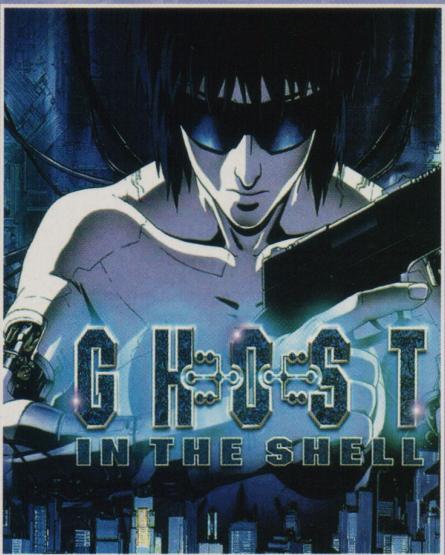
► **Заблуждение:** Чтобы полностью понять аниме, нужно в совершенстве владеть японским и быть профи в области культуры страны-первоисточника.

► **Нет. Точнее, не совсем.** Кроме самых "запущенных" произведений (тот же "Hakkenden"), получить максимальное удовольствие от просмотра можно и не будучи гуру в области бонсая, синтоизма и хайку. А вот смотреть аниме все же рекомендуется с японской звуковой дорожкой и английскими или русскими (которые, как правило, делаются уже с английских) субтитрами. Дело в том, что озвучиванием анимационных фильмов в Японии занимаются люди отдельной профессии — сейю [seiyuu], которые не менее популярны на родине, чем, например, звезды Голливуда в США. Соответственно и выкладываются они по полной программе, что редко можно сказать об актерах (пусть и профессиональных), дублирующих аниме как у нас, так и на Западе.

На этом мы пока и остановимся.

Если вы все еще не перевернули страницы, то добро пожаловать в мир аниме.

Ведущий рубрики **Михаил Зинченко**



"Нет ничего печальнее, нежели марионетка без души. Особенно если в ней течет красная кровь" (Bateau)

Одно из самых известных полнометражных аниме за пределами Японии любит загадывать загадки. И совершенно не торопится с ответами.

Фильм является экранизацией лишь одного из эпизодов одноименной манги художника Masamune Shirow, ведущей повествование о деятельности японского специального Отдела-9 (Section 9) и, собственно, главной героини — киборга Motoko Kusanagi, известной также как "Майор". Интересно, что имя Kusanagi является еще и мифологической аллюзией — оно пишется теми же символами, что и имя священного меча Императора Японии.

События полнометражной ленты происходят в 2029 году, а краеугольным камнем становится существо, называющее себя "Puppet Master". Этот самый "Кукловод", первоначально созданный Министерством Иностранных Дел Японии (по другой версии американской стороной) как программа для промышленного и межгосударственного шпионажа ("Проект 2501"), эволюционирует в нечто большее, чем просто искусственный интеллект. Это уже высокоразумная и склонная к философствованию форма жизни, жаждущая выживания и воспроизведения. С собственным взглядом на то, что есть "жизнь", и что есть "жизнь". В своих изысканиях Puppet Master определяет Motoko

Название ▶ "GHOST IN THE SHELL"
Принятое сокращение ▶ GITS
Количество эпизодов ▶ MOVIE
 (полнометражный фильм), 82 минуты
Студия ▶ PRODUCTION I.G.
Режиссер ▶ MAMORU OSHII

Вы никогда не задумывались о том, что есть человек, а что есть машина? Где та грань, что отделяет их друг от друга? И что есть киборг, — полукуровка, как среди машин, так и среди людей, или же нечто большее? Может ли душа возникнуть там, где ее раньше никогда не было? А исчезнуть? Вопросы один за другимсыпаются зелеными символами с экрана. Экран остается черным.

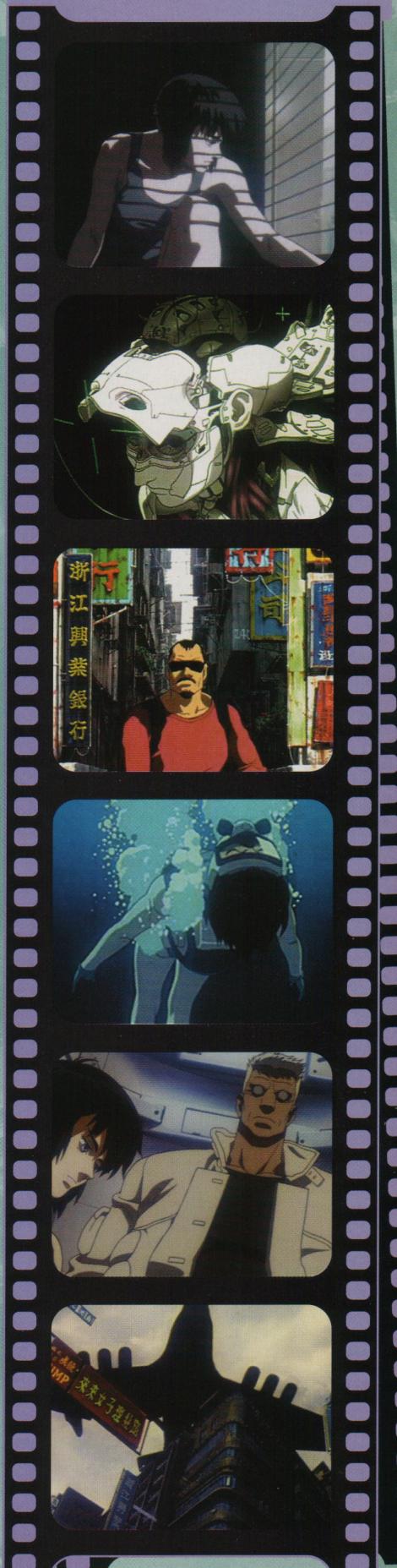
как подобное себе существо и начинает пытаться войти с ней в контакт, вламываясь в человеческие умы... В комбинации с попытками самоидентификации Kusanagi (никогда не встречали образ увлеченного дайвингом киборга?) мы получаем весьма интересный коктейль.

Излагая историю, режиссер выбрал весьма специфический прием, — на протяжении всех полутора часов динамика происходящего на экране постоянно переходит от жестких и активных действий к вязкой созерцательной неторопливости. Зрителю будто дают время обдумывать происходящее и раствориться в накатывающихся мелодиях. (саундтрек к фильму, — творенье уже не впервые работающего с режиссером композитора Kenji Kawai, просто замечателен). А в это время перед глазами, даря вереницу образов, проплывает Город.

Видеоряд GitS не просто кинематографичен, он изрядно превосходит своих киношных собратьев, не будучи ограниченным тесными рамками съемочной площадки и недостатками актерской игры. Получившийся результат уже не первый год вызывает восхищение и вдохновляет на дальнейшее развитие образов (взять все тех же братьев Вачовски, совершенно не отрицающих что именно GitS являлся одним из главных источников вдохновения при создании "Матрицы").

В самой Японии полнометражный "Ghost in the Shell" жалуют не в полной мере, считая его излишне ориентированным на западную аудиторию и далеко отошедшим от духа оригинальной манги. На Западе он больше известен как отличный рисованный боевик с футуристическим антуражем и только. Кажется, что именно в нашей полуосточной-полузападной культуре своеобразный киборг от аниме имеет все шансы найти своего зрителя.

P.S. Как раз сейчас по японскому телевидению идет показ телевизионного сериала "Ghost in the Shell: Stand Alone Complex" (2 блока по 26 серий). Проект считается самым дорогостоящим телевизионным аниме-сериалом, а поклонники отмечают большую близость к печатному первоисточнику.





Название > "THE CAT RETURNS"
 Принятое сокращение > GITS
 Количество эпизодов > MOVIE
 (полнометражный фильм), 75 минут
 Студия > GHIBLI
 Режиссер > HIROYUKI MORITA



Название Ghibli давно уже стало своеобразным знаком качества не только для японской, но и для мировой анимации. Однако основатель и главный режиссер студии, Хаяо Миядзаки, уже дважды объявлял о своем уходе (годы наиболее талантливого аниматора современности уже берут свое), — пришло время выпускать в свет новое поколение режиссеров.

Новая работа (аниме было закончено еще в прошлом году, но в мировой прокат ушло только сейчас) от Hiroyuki Morita является своеобразным продолжением "Whisper of the Heart", пересекаясь основными кошачьими персонажами — Muta и Baron перебрались в новую историю.

Обыкновенная девочка Хару, спасает из-под колес грузовика принца Королевства Котов. За что ей были дарованы всяческие истинно кошачьи милости. Но если вкусных мышек, валериану во дворе и глубочайшее почтение всех усато-полосатых жителей города еще можно было воспринять, то привилегия стать невестой принца оказалась чуть более сомнительной. Пересказывать весь сюжет особого смысла нет, — да и не в нем дело.



Главное в том, что вешь действительно удалась. Простая история, легкие диалоги, много действий, — все в духе ранних работ студии. А главное это непрекращающееся ощущение сказки. Хорошей, светлой, доброй сказки, воспоминания о которой потом еще долго-долго пробуждают в уголках глаз отблески теплой улыбки. Много ли еще способов попасть обратно в детство?

P.S. А еще в картине просто море кошек. Маленькие, большие, огромные, толстые, поджарые, сонные, ленивые, пушистые и не очень кошачьи всех мастей заполняют собой все происходящее.

Аниме-FAQ

По форме подачи аниме делится на Movie, TV и OVA. Под названием Movie скрываются все полнометражные версии, для которых характерны длительность порядка полутора-двух часов и наиболее качественная графика/музыка (в силу наиболее серьезного финансирования на минуту фильма). Среди недостатков Movie-версий стоит выделить ограниченность по времени, что порой оставляет персонажей не полностью раскрытыми, а сюжетный потенциал не до конца реализованным. TV-сериалы (именно их и показывает японское телевидение) характерны обычно несколько более слабым рисунком, однако наибольшим количеством серий, а заодно и более сложными перипетиями сюжета. Чаще всего это 26 серий, реже 13 или 52, совсем редко - 102 и более (длительность се-

рии составляет 20-25 минут, что обусловлено жесткими рамками телевизора). Зато и следить за понравившимися персонажами можно не в пример дольше. И, наконец, аббревиатурой OVA (Original Video Animation) или OAV (Original Animation Video) — по сути одно и то же, обозначают аниме, выпускаемое для распространения исключительно на DVD (раньше на LD, VCD, VHS). Тут длина серии составляет обычно 30-45 минут, а количество оных колеблется от двух-трех до тринадцати (хотя существуют иключения, как, например, сериал "Legend of the Galactic Heroes", длинной в 102 серии и изданный исключительно на видеокассетах). Качество рисунка здесь, обычно, где-то посредине между Movie и TV. Наиболее удавшиеся истории имеют продолжение, а порой и не одно.



Студия Production I.G., как всегда, не дает о себе забыть. Едва закончена работа над аниме составляющей нового фильма Квентина Тарантино "Kill Bill" (1-я часть одной из самых ожидаемых лент года выйдет в прокат к концу 2003), а уже начинают просачиваться первые материалы о выходящем летом следующего года продолжении GitS — "Innocence: Ghost in the Shell". Официальный сайт (www.productio-nig.com/innocence) пока разместил лишь несколько крохотных кадров, однако порадовал появившейся сенченцией в разделе описания:

Batou всего лишь живая кукла. Все его тело, даже его руки и ноги, полностью созданы людьми.

Единственное, что остается, — это следы в его памяти

И воспоминания о женщине

Когда граница между людьми и машинами

Оказалась окончательно смазана, Люди забыли о том, что они люди. Это запутанная история о том,ящемся одиночеством "духе" мужчины, Который тем не менее стремится сохранить человечность.

Невинность...

Вот что такое жизнь.



Одним из удачных сериалов нового японского TV-сезона может оказаться

"Gungrave" от Madhouse Studios. Аниме, базирующееся на сюжете игры для PlayStation, по стилю напоминает нечто среднее между "Hellsing" (полное прозвище главного персонажа Grave, на самом деле Beyond the Grave) и "Trigun" (главный дизайнер Yashiro Nightow известен также как создатель манги "Trigun"). Будем лелеять надежду, что данный сериал, в отличие от "Hellsing", создатели выдержат на должном уровне до самого конца.



На ежегодной Tokyo Game Show Nintendo представила новые модели GameCube и GameBoy Advance SP в "пламенном" исполнении. Эти модели, приуроченные к выпуску основанной на популярном аниме-цикле игры от Bandai — "Mobile Suit Gundam", станут доступны с 28 ноября.

雲のむこう、約束の場所

Релиз с трепетом ожидаемой работы, пожалуй, самого талантливого из молодых режиссеров нового поколения Makoto Shinkai — "Места, обещанные детством" ("The place promised in our early days" "Kumo no mukou, Yakusoku no basho") откладывается до весны 2004. Грустно.

По Сети ходят все больше слухов о том, что Стивен Спилберг таки будет снимать фильм, базирующийся на аниме цикле о приключениях авантюриста по имени Lupin. Права на экранизацию "Lupin the Third" были выкуплены еще в феврале.

TV Tokyo запустила новый платный сервис "Anime ch.com" (www.tx-animechan.com), позволяющий закачку определенного аниме за установленную месячную плату в размере 700 юаней (около \$7). За первый месяц была возможность бесплатно заполучить первые два эпизода TV-сериалов "Slayers", "Slayers Next", "Slayers Try" и "Saiyuki". Такой себе ответ всяческим Apple.

Состоялся релиз 68-минутного фильма "Interstella 5555: The Story of the Secret 5tar 5ystem". Французский технодэт "Daft Punk" еще в 2001 отметился тремя клипами в аниме-стиле. Однако на этом их сотрудничество с режиссером Leiji Matsumoto не закончилось, и сейчас зрителю предлагают историю об инопланетной поп группе похищенной злым земным продюсером. Фильм вообще не будет содержать диалогов.

Компания Bandai Japan начала производство нижнего белья с иллюстрациями в стиле американских комиксов на нем. Что хотели этим сказать в Bandai, оставим на домысел читателя.

Представители Sammy анонсировали будущий релиз новой 3D игры для PS2, базирующейся на аниме-сериале "Berserk". Будущий игрок получит практическую возможность воплотить в жизнь сенченцию о том, что "все должны быть добрыми".

Весьма предсказуемо оказалось появление TV-версии аниме "Read or Die" (представление о дизайнерах можно получить на японском сайте www.sonymusic.co.jp/animation/rod). Если динамика и очарование персонажей останутся на уровне ранее выпущенных трех OVA-эпизодов, сериал окажется более чем достойным внимания. Вы когда-нибудь видели анимационную историю с закадровой пропагандой литературы?

Студия Gainax (хватит вспоминать лишь то, что культовый "Neon Genesis Evangelion" как раз на их совести) обнародовала планы выпуска в следующем году нового сериала с основательным названием "Этот ужасный и прекрасный мир" ("This Ugly An Beautiful World" / "Kono Miniku to Utsukushii Sekai"). На данный момент сайт будущего творения (www.kono-mini.com) радует посетителей лишь символической бабочкой. Ждем-с?

Практически одновременно представители Walt Disney заявили о закрытии студии в Японии (сообщив, что это им не по карману), тогда как Sony Pictures сообщила об открытии анимационной студии там же. В планах Sony Pictures не менее 2 новых картин в год.

Кроме того, Gainax работает над новым аниме "Забытая мелодия" ("Melody of Oblivion" / "Bokkyaku no Senritsu"), — романтическую комедию с главной героиней по имени Bokka обещают выпустить к весне 2004.

«Кто и как меняется в жизни, — это вопрос, который интересует каждого из нас. И я хочу, чтобы моя анимация могла помочь людям в этом вопросе», — говорит Хироси Ода, создатель комикса "One Piece".



АКЦІЯ ДЛЯ ПОДПИСЧИКОВ ІГРОВОГО ЖУРНАЛА

Re:PLAY

ПОДПИШИСЬ НА ВСЕУКРАИНСКИЙ ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ Re:PLAY (без диска) НА 2004 ГОД И ТЫ БУДЕШЬ ПОЛУЧАТЬ ЖУРНАЛ С ДИСКОМ В ПОДАРОК !!!



Ф.СП - 1

Державний комітет зв'язку України

АБОНЕМЕНТ		на	<u>газету</u>	09411								
"RE:PLAY"			<u>журнал</u>	індекс видання								
найменування видання			Кількість	1								
на 2004		рік по місяцях										
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
Куди		поштовий індекс	адреса									
Кому		прізвище, ініціали										
		ДОСТАВНА КАРТА ДОРУЧЕННЯ										
ПВ	місце	літер.	на	<u>газету</u>	09411							
"RE:PLAY"			<u>журнал</u>	індекс видання								
найменування видання												
Вар-	передпл.	60 грн.	00 коп.	Кількість	1							
тість	переда- сування	грн.	коп.	комплектів								
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
Куди		поштовий індекс	адреса									
Кому		прізвище, ініціали										
Телефон												

Уважаемые читатели,

акция, которую проводит наша редакция, продлится до 15 декабря 2003 года!

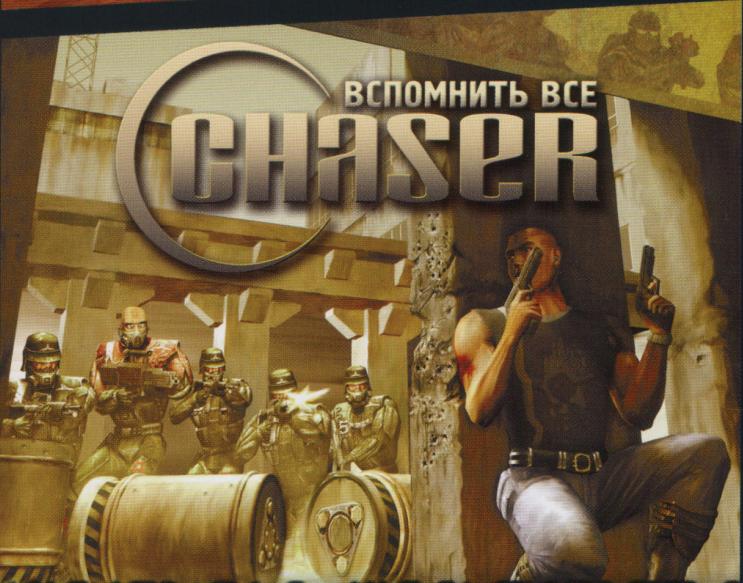
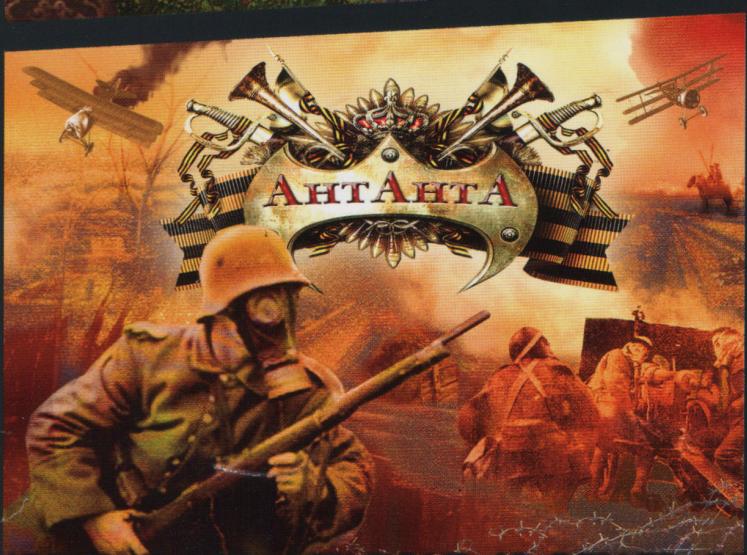
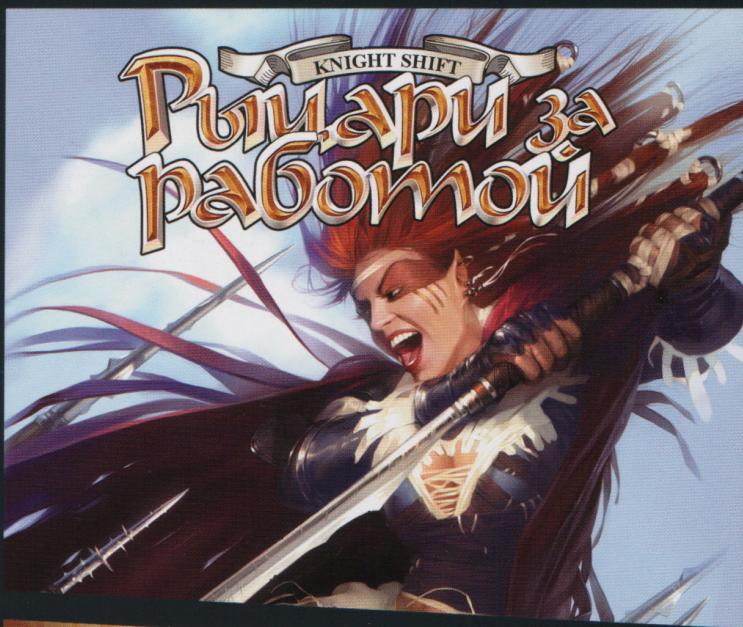
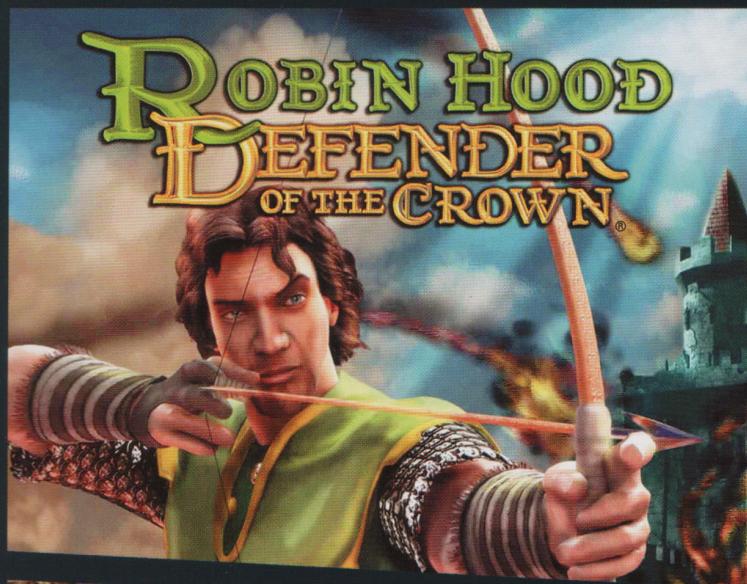
Оформить подписку на журнал «RE:PLAY» Вы сможете в ближайшем отделении связи.

Подписной индекс и краткую информацию о нашем издании Вы найдете в **ПРИЛОЖЕНИИ** к «Каталогу изданий Украины» на 5 странице!

Напоминаем, что, оформив подписку журнала «RE:PLAY» (без диска) на 2004 год до указанной выше даты - Вы будете получать журнал с **ДИСКОМ!** Ваш подписной индекс 09411, автоматически станет - 09412!

Подарок от редакции, в виде CD-приложения к журналу приятно удивит Вас демоверсиями игр, необходимыми трейнерами, сейвами, модами, патчами и прочими полезными бонусами!





НОВА КОЛЛЕКЦІЯ НАЙКРАЩИХ ІГР ВІД МУЛЬТИТРЕЙД

Видавець на території України - компанія "МУЛЬТИТРЕЙД"

Відмінна якість мультимедійної продукції, що випускається нами, вже давно стала візитною карткою компанії.

Наш каталог, що вміщує більш ніж 1000 найменувань - найбільший ліцензійний каталог в Україні.

З питань гуртових закупок звертайтеся по тел.: (044) 237-5186, 233-28-20; sale@multitrade.com.ua; www.multitrade.com.



SAMSUNG DIGITAL
everyone's invited™



SyncMaster* 152X

Новий синонім швидкості



Рідкокристалічний монітор SyncMaster* 152X

16 мс – нова швидкість реакції в класі рідкокристалічних моніторів. Що це означає? Це означає, що новий SyncMaster* 152X – модель монітора, яка служить не лише Вашому престижу й виконанню бізнес-завдань. Тепер найдинамічніші фільми та ігри з усіма деталями й надшвидкостями якісно відображаються на екрані.

Нехай інші погоджуються на менше.



Алгрі (0482) 379715, 373789
MTI (044) 4583434
Софт+ (044) 2587678, 2587679

Фокстрот (044) 2350115, опт 4619536
Рома (061) 2209622, 2209621, 2209615
Прексим-Д (048) 7772277, 7772266

Інформацію про магазини та дилерів Ви можете отримати за телефоном інфо-служби
Самсунг Електронік: 8-800-5020000 (дзвінки в межах України безкоштовні)

www.samsung.ua

* СінкМастер
** Самсунг Діджітoll. Приєднуйтесь.

SAMSUNG
САМСУНГ